LA VOSTRA UNICA FONTE PER GIOCARE SU INTERNE

PC • PS2 • DREAMCAST • DOLPHIN • X - BOX

Numero 4
L. 9.900

.NetGamer

www.netgamer.it

!ATTENZIONE!
LEGGERE QUESTA RIVISTA TROPPO A LUNGO PUÒ CAUSARE L'ESPLOSIONE DI ALCUNE CELLULE CEREBRALI

GROUND CONTROL
IL FUTURO DEGLI STRATEGICI IN TEMPO REALE

MOD
MATRIX
Q3 MANGA
DRAGONBALL

ESCLUSIVA

TRIBES 2
TUTTE LE NOVITÀ SUL TITOLO MULTIPLAYER PIÙ ATTESO DEL 2000

VOODOO 5500
LA RECENSIONE COMPLETA DELLA NUOVA SCHEDA TARGATA 3DFX

INOLTRE
DIABLO 2
KLINGON ACADEMY
VAMPIRE THE MASQUERADE
SHOGUN TOTAL WAR
INFESTATION
STAR TREK CONQUEST ONLINE

PlayPress PUBLISHING
9 771129 955007 00004>

.NetGamer www.netgamer.it

Meglio farlo in tanti...

No, non sto parlando di strane proposte al gentilsesso, ma di qualcosa di ben più importante (beh, quasi quasi...). Lo speciale di questo numero è infatti dedicato a un titolo che tutti noi qui in redazione stiamo aspettando da mesi, Tribes 2 della Sierra. Il primo Tribes ha segnato un cambiamento nel nostro notturno mondo del multiplayer, la svolta verso il teamplay. Il capolavoro sviluppato dalla Dynamix ha portato questa modalità verso nuovi e inimmaginabili livelli. Non solo è stato il primo prodotto pensato unicamente per essere giocato su Internet, ma è anche il primo che ha introdotto il vero gioco di squadra nel frenetico settore degli sparatutto in soggettiva. E Tribes 2 è solo l'inizio, perché presto arriveranno giochi come Team Fortress 2 e Halo, entrambi nati per Internet ed entrambi concepiti per dare il massimo risalto al teamplay. Anche la ID sembra essersene accorta, tanto che ha nominato con molta originalità il suo prossimo expansion pack per Quake 3 Team Arena. Indovinate cosa ci troverete dentro? No, niente conigliette di Playboy, ma solo nuove inedite modalità per il gioco di squadra...
Insomma, siete pronti per il futuro? Lasciate da parte le vostre manie da lupi solitari, in fondo è risaputo, farlo da soli non è proprio il massimo del divertimento... Meglio far parte di una squadra, possibilmente composta da più persone possibile. E se per caso state pensando che il mio discorso sia pieno di doppi sensi, beh, avete ragione... ma che ci volete fare, le ferie si avvicinano e ogni buon alcoolizzato come me ha diritto a sfogarsi un po'... Quello che è certo, è che il multiplayer ormai si è affermato come il futuro dei videogiochi, sia per PC che per console. La recensione di Chu Chu Rocket per Dreamcast, il primo titolo multiplayer per le scatolette di plastica, ne è solo l'ennesima conferma. E secondo il nostro modesto parere, il multi va proprio verso il gioco di massa, non più il semplice deathmatch, ma verso un gioco di squadra ben più divertente e appagante. Non ci stancheremo mai di ripeterlo. Meglio farlo in tanti...

Sergio "Zaku" Pennacchini

.Net Gamer
Agosto 2000, Numero 4
Pubblicazione mensile della
Play Press Publishing S.r.l.

CREDITI

DIRETTORE RESPONSABILE
Alessandro Ferri

PUBLISHER
Carlo Chericoni

PR & UFFICIO STAMPA
Luca Carta

PRODUZIONE
Simona Ferri
Rosanna Di Francesco

EDITOR
Sergio Pennacchini
zaku@netgamer.it

GUEST STAR
Luca "Adso" Cassia
Luca "Skyluke" Spada

REDAZIONE
Emiliano Saurin emiliano@netgamer.it
Rigel Di Scala zedr@netgamer.it
Vincenzo Marino mahdi@netgamer.it
Daniele Massarelli sirmanga@netgamer.it
Marco Baciarello sturo@netgamer.it
Yuri Vigo yuri@netgamer.it
Francesco Serino jabba@netgamer.it
Roberto Fumarola icelord@netgamer.it
Fabio Pierrottet geno@netgamer.it
Benedetto Longanesi brutalize@netgamer.it
Oliviero De Micheli
Alessandro Gibin

PROOF READER
Enrica Corradini
Emanuela Di Vittorio

ART DIRECTOR
Giorgio Meo

GRAFICA
Stefano Caldari
Chiara Carocci

PUBBLICITÀ
Play Press Publishing S.r.l.
Via Monte S. Gabriele, 10
20128 Milano
Tel. 02/2552693; Fax 02/27080667; E-mail:
pubblicita@playpress.com

SI RINGRAZIA:
Sarah Ricchiuti (ACTIVISION), Silvia Voltan (CTO), Fra cesca Vago (CD VERTE), Riccardo De Rinaldini (CREATI LABS), Dawn Beasley (EMPIRE INTERACTIVE), Carlo Baror e Christian Antonini (HALIFAX), Federica Bianco (INF GRAMES), Stefano Petrullo (LEADER), Georgina Forre (NOVALOGIC), Andrea Cordara (UBI SOFT).

Play Press Publishing S.r.l.. Presidente: Mario Ferri
Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Lungote vere dei Mellini, 44, 00193, Roma, tel. 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail: info@playpress.com, Sito Web: www.playpress.com Registrazione presso il Tribunale di Roma con il numero 531/98 dell'11/11/1998. ISSN 1129-955X. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (Milano). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma.

.Net Gamer
www.netgamer.it
Agosto 2000 • Numero 04

Tribes ha cambiato per sempre il nostro modo di intendere il multiplayer. Ora la Dynamix è pronta a raccogliere l'eredità del suo primo capolavoro e a regalare a tutti gli appassionati un seguito che sembra promettere faville. Tribes 2 mantiene tutto quello che c'è di buono in Tribes, portando però infiniti miglioramenti. Scoprite tutti i segreti di questo nuovo successo annunciato...

Vi siete mai chiesti che connessione c'è tra *Quake 3 Arena* e un antichissimo coin op da sala giochi chiamato *Night Driver*? Se la risposta è sì, allora andate a farvi curare da un medico, ne avete bisogno. Se invece siete curiosi, l'agenzia di viaggi Net Gamer vi offre una vacanza nella storia degli Sparatutto in soggettiva e della grafica 3D in generale, tutto compreso a sole 9.900 lire! Ah, il CD è omaggio...

NEWS
ALIEN VS PREDATOR 2
SCUSI, QUANTO COSTA LA BARACCA?

CLAN WAR
ICL 2000 PLAYOFF
UNIVERSAL CHALLENGE

TRIBES 2
UN ANNO FA, LA DYNAMIX RIVOLUZIONÒ IL NOSTRO MODO DI CONCEPIRE IL MULTIPLAYER CON TRIBES. ORA LA COMPAGNIA AMERICANA SI PREPARA A STUPIRCI CON IL SUO SEGUITO, TRIBES 2

Anteprime
SACRIFICE
LA NUOVA FRONTIERA DEGLI STRATEGICI IN TEMPO REALE

ROCKET ARENA 3
IL MIGLIOR MOD MAI REALIZZATO PER Q3?

Recensioni
DIABLO II
IL SIGNORE DEL TERRORE È TORNATO!
CLOSED, OPEN O HARDCORE?

ROCKET ARENA 2
NELL'ATTESA DEL TERZO EPISODIO...
CARNE DA MACELLO

NETWARE
AMD Duron
AMD
Il futuro secondo Intel
intel inside
pentium 4

Another World
CAPITOLO 4
SI APRONO LE AUTOSTRADE DELLA SEGA
IL GIAPPONE SCOPRE IL FUTURO
ANCHE L'ITALIA SCENDE IN GUERRA
PUBBLICITÀ REGRESSO
SANGUE SUL PAD

InternetGAMES
CLUSTERBALL
UN GIOCO CON LE PALLE...

Step by Step
QTRACKER

X-tra
NET GAMER SUMMER SPECIAL
Ci Piacerebbe Fraggare

...E non è per PlayStation...

Non inserite il nostro CD nella vostra simpatica console della Sony, potremmo anche offenderci (e inoltre le spese per lo psichiatra ve le pagate da soli...). E per favore evitate di chiamare in redazione piangendo perché il CD di Net Gamer non funziona sulla vostra PlayStation. Net Gamer è una rivista principalmente per PC, e se scriviamo in copertina che Lara Croft è una gnocca, questo non vuol dire che il nostro CD sia per PlayStation. Ora che ci siamo tolti questo peso, passiamo a elencare le innumerevoli trovate geniali del nostro rotondo disco. Come sempre troverete i soliti quintali di mod, mappe e skin e, solo perché vi vogliamo bene, l'enorme demo di Deus Ex della Ion Storm e il filmato esclusivo che i nostri Zaku e Sturo hanno fatto all'Italian Party. Gimme some sugar, baby!

ACTION

Le demo di Infestation, *Star Trek Conquest Online* e del bellissimo *Deus Ex* della Ion Storm. Oh cazu, abbiamo appena detto che un titolo della Ion Storm è bellissimo... scusate dobbiamo suicidarci...

DEUS EX

DEUS EX

Requisiti:
P2 300, 64Mb RAM, Scheda 3D molto cattiva

Un file enorme, oltre 140Mb, ma valeva la pena metterlo nel CD. Deus Ex è semplicemente spettacolare. Sviluppato dalla tanto discussa Ion Storm (da un team indipendente dalle grinfie di John Romero, e si vede...), Deus Ex è un action GDR ambientato in un futuro molto prossimo che si ispira chiaramente al cult movie The Matrix. Grafica spettacolare, sonoro da urlo e una trama coinvolgente e appassionante sono i punti di forza di questo titolo, che uniti a una giocabilità davvero elevata fanno di Deus Ex uno dei migliori prodotti del 2000.

SPECIAL

***Counterstrike Beta 6.6, Goldeneye* e *Matrix* per *Half Life*, *Urban Warfare* per *Quake 3*, *Swat* per *UT*, *Dragonov* per *Tribes* e i primi mod per il nuovo succhiasangue della Activision, *Vampire The Masquerade*.**

X-TRA

Un mini tutorial per realizzare mod per *Vampire* realizzato da GD666, le solite follie aliene e come pezzo forte il filmato (di 10 minuti) sull'Italian Party, il più importante lan party mai organizzato in Italia.

DISCO 4

.NetGamer

PlayPress
PUBLISHING

CONTENUTI

Ecco una piccola anticipazione dei file che troverete all'interno del CD di questo mese... Oltre alle demo di *Klingon Academy* e di altri simpatici giochi per PC, troverete una serie di file per il vostro desktop, come programmi, temi, sfondi, screensaver e molto altro ancora. Come se non bastasse, le solite tonnellate di Mb di mappe, skin e patch per tutti gli ultimi titoli per PC.

DOWNLOAD

Una raccolta speciale con tutti i migliori software per la comunicazione in tempo reale durante le partite in multiplayer. Inoltre la nuova versione di Qtracker completa di mapshot e una nutrita serie di programmi vari per il vostro Windows 98.

Il consolato francese ci ha scritto chiedendoci di smettere di prendere in giro la Francia...

Sergio "Zaku" Pennacchini e Marco "Sturo" Baciarello

Alien vs Predator 2

In una recente conferenza stampa tenutasi in quel di Seattle, la Fox Interactive ha finalmente ufficializzato che il seguito di Alien vs Predator è attualmente in fase di sviluppo. Il lavoro è stato affidato ai ragazzi della Monolith, creatori del Lith Engine, un motore grafico piuttosto interessante che è stato utilizzato per titoli del calibro di Shogo e Blood 2. Naturalmente per questo nuovo titolo il motore sarà completamente riscritto per adattarsi alla grafica contemporanea. Sul gioco per ora si sa ancora poco. Sicuramente la trama avrà un aspetto fondamentale, visto che l'intento dei programmatori è quello di ricreare l'atmosfera che si respirava nei film di Alien e Predator. Sicuramente si potranno usare tre personaggi, il Marine, l'Alien e il Predator, e probabilmente verranno aggiunte alcune novità come i robot (tipo Bishop di Alien 2, per intenderci) e altro ancora. Il gioco uscirà su PC e molto probabilmente anche per X-Box e PS2 nel 2002.

Scusi, quanto costa la baracca?

Ormai è ufficiale, la Microsoft ha acquistato uno dei team di sviluppo più interessanti in circolazione, la Bungie. Questa software house si è imposta sul mercato grazie a prodotti come Myth, Myth 2 e il fantastico Marathon uscito per sistemi Macintosh qualche anno fa. Ora la casa americana sta lavorando su due nuovi progetti estremamente ambiziosi, Halo e Oni, di cui vi abbiamo già parlato nei numeri scorsi. Il primo è uno sparatutto a squadre studiato appositamente per essere giocato su Internet, mentre il secondo è un arcade adventure ispirato ai manga giapponesi. La scelta della Microsoft di acquistare la Bungie sembra dovuta soprattutto ad Halo, che effettivamente sembra uno dei migliori giochi di sempre. La casa di Zio Bill infatti ha intenzione di farlo uscire su X-Box, cosa che conferma ulteriormente le capacità multiplayer di questa console. Alcune voci davano quindi cancellata l'uscita di Halo per PC, ma fortunatamente sono state puntualmente smentite. Probabilmente però dovremo aspettare di più per vedere questo capolavoro annunciato sui nostri amati monitor, visto che la Microsoft ha comunque intenzione di farlo uscire prima per la sua console. Per quanto riguarda Oni, i diritti rimangono tutti alla Take 2, che pubblicherà questo gioco sia per PC che per PlayStation 2.

In Francia Rocket Arena 3 sarà vietato perché potrebbe influenzare negativamente la popolazione...

CPL apre in Europa in grande stile

Già da qualche mese, CPL (Cyberathlete Professional League) ha aperto i battenti anche in Europa. Come saprete, questa organizzazione rappresenta il vero punto di riferimento per il professionismo nei videogiochi, con numerosi tornei con premi davvero importanti. Per il suo debutto nel vecchio continente, la CPL ha deciso di fare le cose in grande stile, unendo gli Open Scandinavi e Francesi in un unico evento. Il torneo si chiamerà sempre Scandinavian Open e si terrà a Copenhagen in Danimarca dal 26 al 29 ottobre. La competizione sarà divisa in due categorie, Quake 3 Arena uno contro uno e Counterstrike a squadre (naturalmente...). La LAN potrà ospitare fino a 1.000 computer e l'evento sarà impreziosito dalla collaborazione con i vari partner della CPL, che metteranno in palio ricchi premi e cotillon. Per maggiori informazioni, potete consultare il sito ufficiale www.cpleurope.com.

Ubi Soft compra Activision?

Il settimanale inglese MCV, dedicato completamente all'industria e agli addetti ai lavori del mondo dei videogiochi, ha pubblicato una notizia seconda la quale la compagnia francese Ubi Soft, vero colosso multinazionale, sta preparando l'acquisto di due importanti nomi del mercato americano, l'Activision e la Red Storm Entertainment. Le azioni dell'Activision non stanno andando molto bene in questo momento, anche a causa delle scarse vendite di titoli molto attesi come Vampire The Masquerade. Questo rende l'Activision un bersaglio molto facile per compagnie in grado di investire enormi capitali, cosa che spiegherebbe appunto l'interesse della Ubi Soft. Per quanto riguarda la Red Storm Entertainment, non si sa ancora nulla e tutti i tentativi di ricevere un commento ufficiale su queste voci sono andati a vuoto. Staremo a vedere, naturalmente noi di Net Gamer vi terremo puntualmente informati.

Nuovo Apple G4: tesoro, mi si è ristretto il supercomputer!

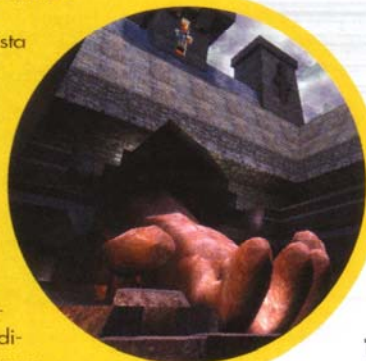
La casa dell'iMac torna all'attacco del mercato professionale (ma non solo) con una proposta innovativa almeno quanto il color mandarino applicato ai PC.

Il nuovo Power Mac Cube è un concentrato di potenza e cattiveria, nelle forme di un cubo di 21 cm di lato! Oltre al design assolutamente originale, che potete ammirare nelle foto, l'architettura del chip G4 lascia intendere che alla Apple non hanno davvero voglia di scherzare. La tecnologia Velocity Engine a 128-bit effettivi,

made in Cray, consente già a un G4 500 MHz di essere in media 2.2 volte più veloce di un PIII 800 MHz, in termini di operazioni al secondo. Aggiungete 1Mb (sì, un mega) di cache livello 2, DVD 8X e audio 100% digitale, e avrete abbastanza su cui sbavare da qui a Natale... Visto anche che stanno cominciando a uscire giochi per Mac, qui c'è davvero da farci un pensierino...

Rocket Arena 3

Se siete dei degni lettori di .NetGamer e siete dotati di pollice opponibile (necessario per far ruotare la rivista di 90°), avrete sicuramente letto svariate frasi laterali che annunciavano la venuta del mod dei mod per Q3: Rocket Arena 3. Ebbene, siamo lieti di annunciarvi che è ufficialmente disponibile per il download (60 mega... urgh!). Puntate il vostro sfogliatore preferito su: http://www.planetquake.com/servers/arena/!!!

Nel sito troverete anche quattordici Mp3 per la colonna sonora e informazioni sulle novità introdotte, che includono: ArenaSpy integrato nel codice, lettore Mp3 per ascoltare i Cugini di Campagna mentre spargete sangue innocente, miglioramenti vari delle funzionalità di voto, quattro diverse modalità di gioco. Come se non bastasse otto nuove mappe multi-arena, e in arrivo, per voi fraggatori in cerca dell'amicizia eterna, instant messaging stile ICQ. Maggiori info e review completa nel prossimo numero!

Se Diablo II è disco di platino...

Si sapeva che ce l'avrebbe fatta, e così è stato. Diablo II rimane saldo alla testa della classifica dei giochi più venduti in Europa a luglio, e sfonda il tetto del milione di copie vendute in tutto il mondo. Ecco a voi la Top 10 europea (fonte: CTW):

1. **Diablo II** - Blizzard
2. **The Sims** - Maxis
3. **Shogun: Total War** - Total War
4. **Vampire: The Masquerade - Redemption** - Nihilistic
5. **Championship Manager: Season 99/00** - Eidos
6. **Age of Empires 2: The Age Of Kings** - Microsoft
7. **Rollercoaster Tycoon** - Microprose
8. **Norton Antivirus 2000** - Symantec (grande gameplay, ottima longevità, grafica scarna ma interfaccia intuitiva. Le armi non mi sono piaciute...)
9. **Soldier Of Fortune** - Raven Software
10. **Ground Control** - Sierra

...allora Final Fantasy IX cosa sarà?

Il nuovo episodio della saga GDR più giapponese del mondo ha venduto due milioni di copie nei primi tre giorni di vendita nel solo Giappone! Se calcolate che deve ancora uscire in America e in Europa, e che oltre che per PSX sarà portato anche su PC, abbiamo pochi dubbi che possa entrare fra i best-seller di tutti i tempi. L'ambientazione di FFIX sarà molto diversa da quella dei due episodi precedenti (sempre disponibili per PC, anche se convertiti molto male). La Squaresoft, infatti, torna alle origini: non più l'originale miscuglio tra fantasy e cyber-punk, ma un più consueto fantasy medievale, con navi volanti e folletti luccicanti.

Vi ricordiamo inoltre i due seguiti già annunciati e in arrivo anche su PC: FFX e FFXI (viva l'originalità...). Degno di nota l'undicesimo episodio, che sarà un MMORPG (Massively Multiplayer Online RPG), ovvero un giocone esclusivamente online che sicuramente farà faville...

NetWatch

Non sapete quando uscirà il seguito del vostro gioco porno preferito? Non riuscite a scoprire quando Tomb Raider 19 (che utilizza lo stesso motore grafico del primo episodio) arriverà nei negozi? Non preoccupatevi, Net Gamer ha la soluzione che fa per voi. Ecco tutte le date di uscita dei titoli per PC dei prossimi mesi. Ricordate, queste date sono sempre soggette a cambiamenti, quindi non prendetevela con noi se Daikatana esce nel 2006...

4X4 Evolution	Corse	Take 2	Settembre
Anachronox	GDR	Eidos	Settembre
Blair Witch Volume 1	Avventura	Take 2	Settembre
Carmageddon TDR 2000	Corse	SCI	Settembre
Close Combat 5	Strategico	Microsoft	Settembre
Colin McRae Rally 2	Corse	Codemasters	Settembre
Flinstones BedRock Bowling	Sport	Ubi Soft	Settembre
Fur Fighters	Sparatutto	Acclaim	Settembre
Giants	Strategico	Virgin	Settembre
Insane	Corse	Codemasters	Settembre
Jet Fighter	Simulazione	Take 2	Settembre
Kiss Pshyco Circus	Azione	Take 2	Settembre
Midtown Madness 2	Corse	Microsoft	Settembre
Might And Magic VIII Ita	GDR	3DO	Settembre
Rogue Spear Urban Operation	Azione	Take 2	Settembre
Scooby Doo	Avventura	Ubi Soft	Settembre
Starship Troopers	Sparatutto	Activision	Settembre
Supercross 2000	Corse	Acclaim	Settembre
SWAT 3 Elite Edition	Sparatutto	Sierra	Settembre
Vanishing Point	Corse	Acclaim	Settembre
Wall Street Tycoon	Simulazione	Ubi Soft	Settembre
Baldur's Gate 2	GDR	Virgin	Ottobre
Call To Power 2	Strategico	Activision	Ottobre
Frogger 2	Platform	Hasbro	Ottobre
Ground Control Mission Pack	Strategico	Sierra	Ottobre
Homeworld Cataclysm	Strategico	Sierra	Ottobre
Mechcommander 2	Strategico	Microsoft	Ottobre
Nascar 4	Corse	Sierra	Ottobre
Quake 3 Team Arena	Sparatutto	Activision	Ottobre
Rowan's Battle Of Britain	Simulazione	Empire	Ottobre
Sacrifice	Strategico	Virgin	Ottobre
Sheep	Strategico	Empire	Ottobre
Stunt Grand Prix	Corse	Hasbro	Ottobre
Tribes 2	Sparatutto	Sierra	Ottobre
Arcanum	GDR	Sierra	Novembre
Commandos 2	Strategico	Eidos	Novembre
Grand Prix Season '99	Simulazione	Microprose	Novembre
Homeworld Galaxy	Strategico	Sierra	Novembre
Pool Of Radiance 2	GDR	Interplay	Novembre
Project IGI	Sparatutto	Eidos	Novembre
Return To Castle Wolfenstein	Sparatutto	Activision	Novembre
Soul Reaver 2	Avventura	Eidos	Novembre
Squad Leader	Strategico	Eidos	Novembre
Throne Of Darkness	GDR	Sierra	Novembre
Tomb Raider Chronicles	Avventura	Eidos	Novembre

Virus Alert!

Annunciato un altro bug nella sicurezza di Microsoft Outlook, Express e non. Questa volta la cosa sembra seria, visto che a quanto pare esiste la possibilità di prendersi virus dal codice delle E-mail anche senza leggerle, ma semplicemente ricevendole! Un hacker malizioso potrebbe infatti sfruttare la debolezza nella gestione del buffer per resettare il computer ricevente, o per far eseguire qualsiasi cosa alla macchina, formattoni e modifica di file eseguibili inclusi!
Le versioni a rischio sono quelle contenute in IE 5 e in IE 5.01. Per risolvere il problema, dovrete aggiornare a 5.5, o installare la 5.01 e poi patcharla col service pack 1. Più complicata la storia per gli utenti Windows 2000, che dovranno disinstallare anche la versione 5.5 e re-installare la 5.01, patch compreso. Microsoft sta lavorando a una patch per le versioni di Outlook incluse in IE 5 e precedenti.

Game Boy
sul cellulare?

Se quest'estate non sarete abbastanza fortunati da speronare il bastimento carico carico di... gnocche battente bandiera TIM, Ericsson ha pronto il premio di (magra) consolazione. La compagnia svedese, infatti, ha recentemente acquisito i diritti per inserire la tecnologia del Game Boy sui propri cellulari... Non è ancora chiaro quando questi ludici cellulari compariranno sul mercato, e se saranno dei GSM WAP o direttamente terminali UMTS. In ogni caso, la Sega ha già pronta la contromossa: un accordo simile con Motorola, che presto vi farà ballare con le maracas di Samba De Amigo mentre parlate con la vostra donna...
Come se queste novità non bastassero, la Sony è pronta a partire col progetto inverso: includere la tecnologia del cellulare UMTS sulla sua PSOne, la PlayStation portatile. Grazie all'ampia banda del protocollo di terza generazione, dovrebbe essere possibile scaricare giochi e filmati direttamente sulla console, e giocare online con un ping irrisorio... Unica incognita? Il costo, non dell'hardware, ma della connessione: già adesso, col WAP a 9600 bps, leggere la posta elettronica costa più di una tipica telefonata di Zaku agli 005... Staremo a vedere!

Ma le ragazze di TIM con quanto ritardo arriveranno al matrimonio di quello sfigato?

Benvenuti nella sezione dedicata alla Clanwar. Qui parleremo di tornei nazionali e internazionali, di sfide particolarmente importanti e di tutte quelle iniziative che riguardano il multiplayer. Che la battaglia abbia inizio...

Brutalized

ICL 2000 PLAYOFF

Va avanti alla grande l'Italian Clan League, torneo organizzato da Xman in collaborazione con NGI. Come annunciato nello scorso numero, finalmente siamo giunti alla fase più interessante, quella dei playoff. Dopo una lunga fase eliminatoria, le squadre qualificate per la fase finale di questo torneo erano le seguenti:

Girone 1: TuLLs, TBC
Girone 2: SSC, Karalis
Girone 3: LQ, DOG
Girone 4: LAG, 667

Si è dato quindi inizio ai quarti di finale, che hanno visto partite molto intense e dall'alto contenuto tecnico. Il primo quarto si è disputato tra i TBC e i DOG, e ha visto i TBC vincitori con 2 mappe a 1. Probabilmente questo è stato lo scontro più teso dei quarti di finale, con colpi a sorpresa da una parte e dall'altra. I TuLLs invece hanno avuto vita abbastanza facile contro gli LQ, imponendosi con un secco 2 a 0, vincendo entrambe le mappe. Gli SSC invece hanno sconfitto il clan 667, mentre sorte diversa è toccata al match tra Karalis e LAG. Infatti i membri dei LAG non hanno potuto disputare il match perché erano impegnati in una lan di allenamento con gli altri nazionali per prepararsi al Barrysworld European Quake 3 League. I Karalis non hanno voluto rinviare il match, che quindi si sono aggiudicati senza bisogno di giocare. La situazione per le semifinali si prospetta quindi in questo modo:

Semifinale 1: TuLLs vs Karalis
Semifinale 2: TBC vs SSC

Vi diamo appuntamento al prossimo numero per tutte le ultime novità sull'ICL 2000. Probabilmente avremo anche il nome del clan vincitore di questo importante torneo. Cogliamo inoltre l'occasione per fare i nostri complimenti a tutti i clan che hanno partecipato e all'organizzazione curata da Xman, con la speranza che l'ICL 2001 riscuota un successo ancora maggiore. Ci vediamo il prossimo mese!

UNIVERSAL CHALLENGE

Come saprete, noi di Net Gamer cerchiamo di dare risalto al panorama Clanwar italiano ed europeo, ma naturalmente teniamo d'occhio anche quello che succede oltreoceano, nella vera patria del professional gaming, gli Stati Uniti d'America. Il 22 luglio si è infatti svolto l'ennesimo evento caratterizzato da ricchi premi e supportato da importanti sponsor, l'Universal Challenge, che questa volta è stato patrocinato dalla Samsung, vero colosso dell'elettronica. I tornei si svolgevano principalmente per tre giochi, Quake 3 Arena, Unreal Tournament e Age of Empires 2, naturalmente con diverse modalità. Per quanto riguarda Q3 duel, si è imposto ancora una volta il fortissimo Fatal1ity, che così si è portato a casa un altro cospicuo assegno da 15.000 dollari dopo quello di 40.000 dollari che ha vinto al Razer CPL. Beato lui... Nella modalità teamplay di Q3 si è invece imposta la divisione europea del clan9 che ha sconfitto in finale gli Americani del clan Xband. Finiamo la nostra carrellata con i due deathmatch di Unreal Tournament e Quake 3 Arena. Nel primo si è imposto Dko5, mentre nel secondo Jmaster è riuscito ad avere la meglio su una nutrita schiera di avversari. Ricordiamo inoltre che i primi due classificati del torneo 1vs1 di Quake 3 e di Age of Empires 2 si sono guadagnati il biglietto per il World Cyber Game Challenge che si terrà in Korea il prossimo ottobre. Al momento stiamo ancora aspettando di sapere il nome del vincitore del torneo di Age of Empires 2. Naturalmente ve lo faremo sapere sul prossimo numero. Stay tuned!

QUALCOSA DI INSOLITO...

Come saprete il mondo del multiplayer non è solo sparatutto in soggettiva, vi sono molti altri generi che meritano tutta la nostra attenzione. Visto che non è facile parlare di questi titoli nella sezione Clanwar (il professional gaming, come saprete, è ristretto solo ad alcuni titoli come Quake 3, UT, Half-Life e Starcraft) quando abbiamo ricevuto questa mail da Kaiser non abbiamo potuto non pubblicarla. Vogliamo ricordare a tutti che se avete annunci, proposte o state organizzando un torneo, potete mandarci una bella letterina virtuale: saremo felicissimi di pubblicarla. Passiamo ora la parola a Kaiser, che questa volta ci scrive con il nick Gully_W2W.

"Ciao a tutti di Netgamer, sono Gully_W2W, capo fondatore del clan W2W (Worms to Win) di Worms 2.
Molti potranno pensare che questo gioco sia ormai poco diffuso e vecchio, ma in Multiplayer sfodera i suoi assi nella manica: divertimento e giocabilità. Questo clan è nato già da parecchio tempo e conta circa 30 membri di tutto il mondo, detenendo il primato di clan più esteso. Chiunque fosse interessato a entrare nel clan mi scriva un e-mail o lasci un messaggio nel forum del sito (www.w2wclan.cjb.net). Non sottovalutate la dipendenza che può creare questo gioco, che ha appassionato anche un quaker come me (infatti Kaiser_2SK e Gully_W2W sono la stessa persona).
Un saluto da Gully_W2W (o Kaiser_2SK, che dir si voglia)"
Cosa aspettate? Fatevi sentire! Vogliamo anche segnalare che Kaiser del clan 2SK sta organizzando un piccolo torneo per i membri di questo clan che si terrà ad agosto. Se siete interessati, date un'occhiata al sito http://2sk.cjb.net.

BARRYSWORLD EUROPEAN QUAKE 3 LEAGUE

Come annunciato nello scorso numero, il gaming provider più famoso in Inghilterra ha deciso di organizzare quello che può definirsi come il primo campionato europeo di Quake 3. Tutte le maggiori nazionali del vecchio continente si sono quindi ritrovate a fronteggiarsi con un modulo e un regolamento che riprende da vicino quello dei campionati europei di calcio appena disputati (argh, maledetta Francia...). Le regole sono piuttosto semplici: i gironi sono formati da un minimo di 3 fino a un massimo di 5 nazionali per il girone 5. I team si scontrano in un girone all'italiana sola andata e si qualifica alle fase finali la prima classificata (il girone 5 fa eccezione, visto che lì si qualificano le prime 3). I match si svolgono alla meglio delle 3 mappe (quelle ammesse sono q3dm7, q3dm14, q3dm6), con timelimit a 20 minuti e numero di giocatori massimo settato a 4. Si sono svolti molti match e già adesso si vedono i primi verdetti. L'Italia (composta da Cocis, Creator, Darkangel, Geno, Giacomo, Gino, Raptor, Spano, Tony e Insanity) partiva favorita nel suo girone, composto da Austria, Slovenia e Lussemburgo. La prima giornata però ha visto a sorpresa la sconfitta dell'Italia contro la Slovenia, che si è imposta con un due a zero molto tirato (90-83 e 166-135), mentre l'Austria batteva lo scarso Lussemburgo con un secco due a zero. La seconda giornata ha visto l'Italia trionfare facilmente contro il Lussemburgo con il punteggio di due a zero (128-81, 104-49), mentre la fortissima Slovenia vinceva contro l'Austria, sempre con il punteggio di due a zero. L'ultima giornata era quindi decisiva per la nostra nazionale. Solo la prima classificata avrebbe avuto accesso alla fase finale, e i nostri compagni, oltre a dover battere l'Austria, dovevano sperare in un vero miracolo, visto che la Slovenia giocava contro la squadra più debole del girone, il Lussemburgo. Purtroppo l'Italia non sembra andare d'accordo con i campionati europei. La vittoria contro l'Austria è stata schiacciante (185-135, 190-127), ma è stato reso inutile dall'altrettanto facile vittoria della Slovenia sul Lussemburgo. Facciamo comunque i nostri migliori complimenti a tutti i membri della nostra nazionale, che hanno dimostrato ancora una volta che siamo davvero diventati competitivi a livello internazionale. Naturalmente facciamo i complimenti anche alla Slovenia, che è riuscita a passare alle fasi finali con il punteggio pieno. Alla fine, la classifica del nostro girone si prospettava così.

Team	Vittorie	Sconfitte	Punti	Diff. Frag
Slovenia	3	0	9	+284
Italia	2	1	6	+180
Austria	1	2	3	-58
Lussemburgo	0	3	0	-403

Passiamo ora agli altri gironi. Nel girone 1 la situazione è ancora piuttosto incerta. Belgio e Francia sono appaiate in testa con 3 punti ciascuna, ma la Francia ha giocato due partite mentre il Belgio solo una. Cipro è fermo a zero punti, dopo aver perso l'unica partita disputata. Il girone sembra in mano al Belgio, ma bisogna aspettare i risultati dell'Olanda, che deve ancora disputare la sua prima partita (contro Cipro). Il girone 2 è invece forse il più incerto di tutti. Sono tre le squadre presenti, Svizzera, Germania e Ungheria. La Svizzera ha giocato due partite e si ritrova ora con 3 punti. La Germania ne ha giocata una, vincendo e portandosi a 3 punti. L'Ungheria anche ne ha giocata una, perdendo, quindi si trova a 0 punti. L'ultima partita è tra Ungheria e Germania. In caso di vittoria, la Germania passerebbe alle fasi finali, ma in caso di sconfitta ci si ritroverebbe in un'insolita situazione di stallo, con tutte le squadre con lo stesso punteggio. Staremo a vedere. Nel girone 3 invece si ha già un verdetto praticamente definitivo, con l'Irlanda qualificata per la fase finale. Il quarto invece vede un testa a testa tutto in casa tra Inghilterra e Scozia, entrambe a 6 punti. La partita finale del girone sarà proprio tra queste due squadre, quindi ci aspetta un match davvero entusiasmante. Chi vince, passa, chi perde, torna a casa. Concludiamo con il quinto girone che ormai ha dato il suo verdetto definitivo. Alle fasi finali passano infatti Svezia, Finlandia e Russia. Ricordiamo che questo è l'unico girone dove si qualificano tre squadre.

Questo evento si sta dimostrando davvero all'altezza delle aspettative, con scontri di altissimo livello e un'organizzazione ottima. Al prossimo mese per i primi risultati della fase finale di questo emozionante torneo!

...consigliamo al vincitore del campionato italiano di Age Of Empires 2 di massacrare quel Francese maledetto nella finale...

FRAG FOR FUN

La lega nazionale di Quake 3 e UT organizzata da Gameonline (www.gameonline.it) continua il suo cammino, e noi di Net Gamer come ogni mese siamo qui per darvi le ultime notizie e le classifiche ufficiali. Ormai siamo in piena estate, quindi presumibilmente la frequenza delle varie partite subirà un normale rallentamento. Comunque, questo mese ci sono molte novità. La classifica di Unreal Tournament è cambiata notevolmente, con numerose nuove entrate che hanno rivoluzionato le posizioni. Mentre Milio è saldamente in testa, alle sue spalle si è fatto spazio Ryo-Saeba, che si è messo davanti a due giocatori del calibro di [A][c][H] e Kim. Da notare anche l'entrata nella top 10 di due ottimi giocatori come Goldrake e Gnok. Insomma, un torneo davvero interessante con numerosi giocatori di alto livello. Diversa invece la situazione per Quake 3, che nell'ultimo mese non ha visto grossi stravolgimenti nella classifica. Al comando c'è sempre Metal Duke, mentre LordofFire è riuscito a scavalcare Piccolo aggiudicandosi la seconda piazza della top10. Da notare l'entrata in classifica di Liquid.Fly e Death_Dealer. Finiamo qui il nostro resoconto riguardante il Frag For Fun, e vi diamo appuntamento al prossimo mese per ulteriori notizie e classifiche aggiornate. Bye!

CLASSIFICA UT

1. Milio
2. Ryo-Saeba
3. [Dth]_[K][I][M]
4. "]SQR["[A][c][h]
5. "]§HW§!ÆnÆrGiÆ![“
6. (e]X[s)~FMulder~
7. GoLdRaKe_[MAGIC]
8. -]K§K[-*GnoK*
9. =|DTH|=¿EtHeReAl¿
10. AbX

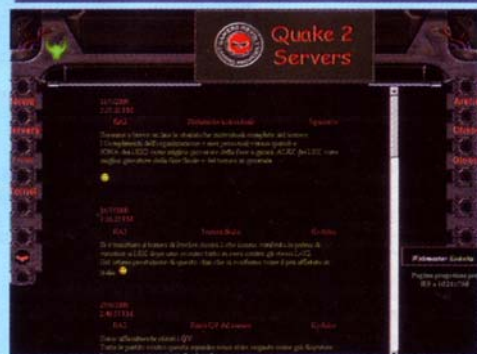
CLASSIFICA Q3

1. Metal Duke
2. HGW]LordOfFire
3. Piccolo.Qmax
4. Keint -LUR-
5. Death_Dealer
6. [DsK] Bonvj
7. Liquid.Fly
8. [DsK] Piggyboy
9. [PK@54k]Boroming
10. =DS= FoxGod

METAL FRAGGERS

"Il Clan dei Metal Fraggers del mitico Q3 raggruppa tutti i fedeli amanti della musica metal e rock.
Quindi se ami questo genere di musica arruolati! Il sito del Clan dei MFG potrete trovarlo all'indirizzo: http://mfg.ngi.it/ e se volete essere dei nostri scrivete al CapoClan Napalm a: victornapalm@hotmail.com". Così Napalm ci descrive i Metal Fraggers, clan di Quake 3 composto da appassionati di musica heavy metal. Se siete interessati, contattatelo via E-mail. In bocca al lupo, Napalm!

RA2 ITALIAN LEAGUE

È da poco terminato il torneo italiano di Rocket Arena per Quake2. La competizione è stata organizzata da [AI]Kodoku e =RA=Sgainator. All'inizio del torneo si sono avuti dei grossi problemi di connessione che hanno fatto presagire un pessimo svolgimento dell'evento stesso, ma una volta trasferiti i server sul Mix, tutto si è svolto a gonfie vele. I server di Gamersrevolt (www.gamersrevolt.com) si sono rivelati davvero all'altezza della situazione e gli organizzatori hanno fatto un ottimo lavoro. Ma passiamo al torneo vero e proprio: le squadre che si sono presentate erano ben 12 con alcune piccole particolarità quali il clan dei singoli (giocatori senza un clan che si sono uniti per poter disputare la league) e i LeX che, forti di un numero di giocatori estremamente elevato, hanno portato due squadre distinte. I dodici team sono stati divisi in due gironi con modalità di gioco stile "all'italiana". Si qualificavano ben 4 squadre per girone e la prima dell'uno avrebbe affrontato l'ultima dell'altro.

Le eliminatorie si sono svolte senza alcun problema, se non per il ritiro dei QV, e hanno visto i LeX dominare con entrambi i loro team. I LeX1, girone B, hanno portato a casa punteggio pieno, secondi gli organizzatissimi IBM, terzi i CdG e infine i DT.
Per l'altro girone le cose sono andate in maniera leggermente differente. I LeX2 si sono ritrovati al primo posto, pur avendo perso una partita con il team di Kodoku, gli AI, ma sono riusciti lo stesso ad avere la meglio in virtù di una differenza frag più considerevole. Gli AI infatti, a pari punti, si sono qualificati alla seconda posizione, terzi i grandi RA e quarti gli HP.
I quarti di finale quindi hanno visto, come precedentemente detto, incontri incrociati e l'eliminazione definitiva è toccata agli RA (dopo un match all'ultimo sangue con gli IBM), ai DT e ai HP (ad opera dei Lex 1 e 2) e dei CdG (dopo una partita giocata sul filo del rasoio... la qualificazione è stata meritata dagli AI per la differenza punti, avendo vinto una mappa pari).

A questo punto la situazione era diventata particolarmente calda... i team rimasti erano i più forti e ogni match risultava un'incognita. Gli AI si erano trovati davanti uno scoglio decisamente pesante e, pur avendo giocato sempre ad altissimi livelli, il bravo Kodoku ha dovuto cedere le armi davanti ai LeX1.
Stessa sorte è toccata agli IBM dove solo 13 punti di differenza hanno designato il team finalista, i LeX2.
La partita finale che si doveva disputare era quindi quantomeno insolita: i finalisti LeX1 e LeX2 hanno avuto il loro scontro fratricida nel quale è stato designato il vincitore: i LeX1. Un grande torneo per un grandissimo mod come Rocket Arena 2. Facciamo i nostri complimenti a tutti i partecipanti e agli organizzatori. Adesso scusate, ma in teoria tra diciotto minuti dovrebbe uscire Rocket Arena 3...

CAMPIONATO ITALIANO DI AGE OF KINGS

Prima di tutto, vogliamo ringraziare Admiral_Red del clan White Dragons per le informazioni che ci ha inviato riguardo il Campionato Italiano di Age of Empires 2. Già da qualche settimana è infatti partito questo interessantissimo torneo, che vede una lista di partecipanti che conta oltre 100 membri. La prima fase si chiuderà alle ore 24 del prossimo 15 ottobre. In questa fase gli scontri saranno liberi. Al termine, i primi 64 classificati accederanno alla seconda fase. I primi sedici avranno comunque diritto a entrare nella terza fase, mentre gli altri 48 si scontreranno tra di loro. I 16 migliori avranno quindi accesso alle finali. I 32 classificati si scontreranno tra di loro per decretare il vincitore del campionato italiano di Age of Kings. I premi sono molto interessanti e ricchi, infatti per il primo classificato è previsto un viaggio premio a Bahia in Brasile per due persone. Per gli altri partecipanti abbiamo stereo, periferiche per il computer, buoni per il traffico telefonico e molto altro ancora. Tutti i premi sono offerti da Planet Comunication S.p.a. e Passato Remoto s.r.l.. Alla fine di questa estenuante maratona, il primo classificato si scontrerà in un triangolare con i primi classificati del campionato iberico (Spagna e Portogallo) e del campionato francese, con in palio il titolo di campione dell'Europa latina. Per maggiori informazioni potete consultare il sito ufficiale del torneo, www.ageofking.com, tra l'altro realizzato veramente bene, con numerose informazioni utili e aggiornamenti quotidiani. Da consultare assolutamente la parte dedicata al regolamento, che non è molto semplice da capire, soprattutto per quanto riguarda il calcolo dei punteggi (comunque, grazie all'ottima organizzazione, vi basterà leggere le info necessarie e non avrete problemi).

Come detto, gli scontri vanno avanti già da un po' di tempo. Queste sono le prime 10 posizioni aggiornate alla classifica di fine luglio.

	Giocatore	Punti	Partite	Vinte	Perse
1.	MARRA	1833	36	28	8
2.	Intinig	1799	20	18	2
3.	Paulus..LC	1766	34	25	9
4.	ElTromba	1753	12	11	1
5.	MaJor_MiMmo	1715	40	24	16
6.	Marcus_GE	1707	15	11	4
7.	SpiderKarl	1680	39	23	16
8.	Mirko	1679	18	12	6
9.	Roman..LC	1678	10	8	2
10.	SirEnzo	1674	17	11	6

Come vedete la classifica è molto corta, meno di 200 punti separano il primo classificato dal decimo. Da notare le ottime prestazioni di ElTromba, che su dodici partite ne ha persa solo una, e di Intinig che invece su venti partite ne ha perse solo due. Net Gamer naturalmente seguirà da vicino lo svolgimento di questo torneo, per cui vi diamo appuntamento al prossimo numero per aggiornamenti sulla classifica e le ultime novità. Ancora un grazie ad Admiral Red!

EUROLEAGUE

Finalmente anche l'Italia si rende protagonista di un evento davvero importante anche a livello internazionale. In questi giorni infatti sta per prendere il via l'Euroleague, ladder dedicata ad Unreal Tournament organizzata dal "nostro" Macbeth, in collaborazione con NGI e I.Net. La lega in realtà è già partita dagli inizi di luglio. In questo modo potrà fare il suo rodaggio e presentarsi in grande stile a settembre, quando possiamo dire funzionerà a pieno regime. Gli iscritti sono già moltissimi e tra i vari nomi notiamo giocatori di primissimo livello come [A][c][H] degli SQR e Milio. Ma il vero punto di forza di questa lega è che attualmente è l'unica ladder aperta agli appassionati di ogni nazione europea. Se volete iscrivervi, naturalmente siete ancora in tempo per farlo, vi basterà collegarvi al sito www.euroleague.net e compilare il form apposito. In questo modo avrete la vostra login e la pass che vi consentiranno di controllare tutte le informazioni di cui avete bisogno e di organizzare sfide con pochi clic del vostro mouse. Il servizio è completo e ben realizzato, anche se al momento non è ancora attivo al 100%. La lega si disputerà nelle seguenti modalità, duel 1 vs 1 e teamplay. Al momento Macbeth e compagni stanno decidendo gli ultimi dettagli sui regolamenti da applicare a queste due modalità, ma aspettatevi qualcosa di molto simile ai tornei internazionali più importanti, come CPL e compagnia. Noi di Net Gamer seguiremo molto da vicino questa lega, che a nostro giudizio promette davvero faville. Ogni mese vi aggiorneremo con gli ultimi risultati e con la classifica generale di tutte le modalità. Inoltre, presto organizzeremo insieme a Macbeth dei tornei a eliminazione diretta con ricchi premi e cotillon, per cui collegatevi al sito, registratevi e aspettatevi interessanti sorprese. Da settembre si comincia a fare sul serio!

Se avete insulti sui Francesi degni di essere pubblicati, mandateli a x-tra@netgamer.it.

Proprio nello scorso numero vi avevamo dato i risultati finali della seconda stagione dell'European Tribes League. Passato un mese, tutti i migliori clan europei sono sui nastri di partenza per una nuova stagione del campionato europeo. Il numero di squadre iscritte è salito esponenzialmente. All'inizio infatti erano previsti cinque gironi, ma visto che alcune squadre hanno preferito rinunciare all'evento per mancanza di giocatori (le vacanze ...), il quinto girone è stato unito al quarto. Ecco la lista completa dei partecipanti:

Divisione 1:
AV
Alternating Current
cF
N=A
[UB]

Divisione 2:
100 Aker Wood
Drunken Old Farts
Chaos Legion
S=A
TSK

Divisione 3:
Imperial Force
Justified Insanity
Lupi Lannari
Sons of Odin
Warriors

Divisione 4:
Cosmic Undertakers
Darkfire
FICT
German Federation
Tribe
Starslayers
Tribal DanZers
WLF
BMFI

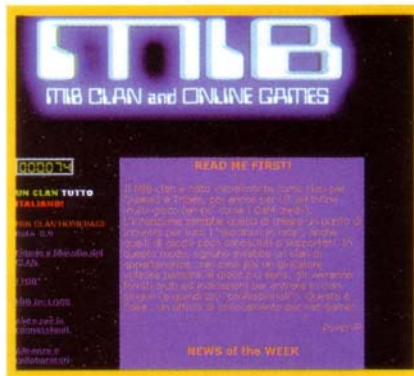
Le tribe italiane partecipanti sono le stesse della scorsa stagione. Gli FICT, che erano arrivati secondi nella scorsa stagione guadagnandosi in teoria il diritto di passare in terza div, si ritrovano in quarta divisione a causa delle numerose tribe iscritte. Stesso discorso vale per i WLF e per i BMFI, entrambi in quarta divisione. Il clan di Tribes più forte al momento in Italia, gli LNR, sono invece in terza divisione e se la dovranno vedere con team davvero forti. In bocca al lupo a tutti! Un discorso a parte lo merita la prima divisione. I campioni in carica, i Francesi dei cF (crushed frogs), si trovano davanti una competizione agguerritissima. Non sarà facile per loro ripetere il successo ottenuto la scorsa primavera. Team come gli AV e i N=A non sono certo avversari facili da battere. Staremo a vedere. Al momento si sono già disputate alcune partite, ma a causa di un'organizzazione che ha avuto tantissimi problemi in questo inizio, il sito non è stato aggiornato, quindi non possiamo darvi tutti i risultati. Vi diamo perciò appuntamento al prossimo numero, visto che a quanto pare le sfide si interromperanno per il mese di agosto e riprenderanno a settembre. Stay tuned!

EUROPEAN TRIBES LEAGUE SEASON 3

CLANWAR YELLOW PAGES

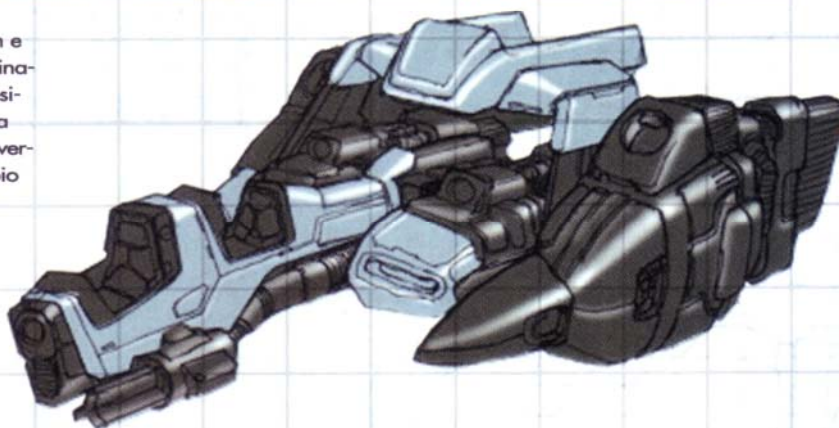
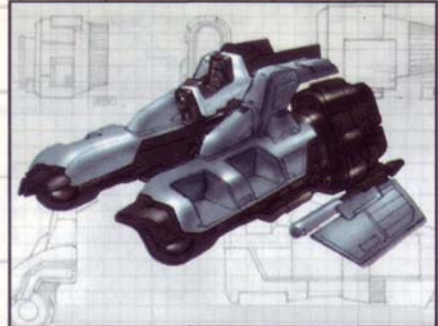
Abbiamo ricevuto questa mail da PoverVR del clan MIB. Questo clan non solo è alla ricerca di nuovi membri, ma ha anche in mente un progetto estremamente ambizioso che noi di Net Gamer cercheremo di supportare il più possibile. Di cosa si tratta? Passiamo la parola direttamente a PoverVR...

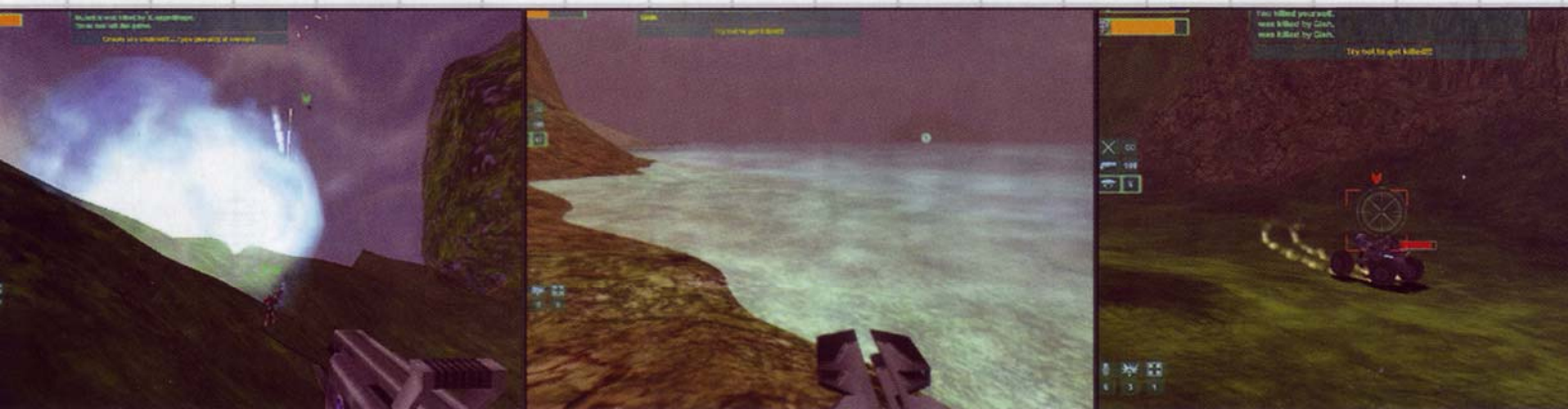
"Recentemente all'indirizzo http://digilander.iol.it/mibclan è nato un nuovo clan, che però si discosta dai canoni del genere per più motivi. Innanzitutto il clan è aperto a tutti, ma proprio TUTTI (newbie e non, giocatori di Q3, UT, Pong... perfino a Zaku) (tu quoque PoverVR... ndZaku), e inoltre stiamo tentando di creare il primo "ufficio di collocamento" per net-gamer. Per farlo, stiamo tentando di stringere delle "alleanze" con clan di tutti i giochi, in modo che gli stessi clan indichino di che tipo di player abbiano bisogno, così che, nel caso un iscritto al clan voglio passare al "professionismo", sappiamo dove indirizzarlo (o comunque tentiamo di trovare un clan adatto a lui). Per ora il progetto è appena agli inizi (il clan conta otto iscritti compreso me al momento), ma sono comunque fiducioso... abbiamo bisogno di Clan e giocatori senza clan che ci contattino!!! In caso, la mia mail è PoverVR@Hotmail.com (nel caso ve lo domandaste, no, non sono di Verona! Il vi sta per altro...).
Denghiu.
ByeZ
[MIB]PoverVR"

Non possiamo far altro che fare i nostri migliori complimenti a PoverVR per un'iniziativa così speciale. In bocca al lupo, e se hai bisogno di aiuto, contattaci!

TRIBES 2

UN ANNO FA, LA DYNAMIX RIVOLUZIONÒ IL NOSTRO MODO DI CONCEPIRE IL MULTIPLAYER CON TRIBES... ORA LA COMPAGNIA AMERICANA SI PREPARA A STUPIRCI CON IL SUO SEGUITO, TRIBES 2

Per capire l'importanza che un titolo come Tribes ha avuto nel mondo del multiplayer, probabilmente ci vorrebbe una rivista intera. Il capolavoro della Dynamix, che purtroppo in Italia è stato nettamente sottovalutato, ha segnato una svolta decisiva tra gli appassionati notturni del multi, quella verso il gioco di squadra. Tribes infatti è stato il primo titolo progettato e concepito unicamente per essere giocato tra squadre, con le ovvie conseguenze che una scelta come questa può portare alla giocabilità.

Non si tratta più di fare i lupi solitari come nei classici Quake 2 e simili, ma di organizzare una squadra, sacrificandosi per il proprio team nel tentativo di raggiungere la vittoria. Molti di voi potrebbero dire che alcuni mod come il mitico Team Fortress per Quake 2 e Half-Life avevano già introdotto questa novità, ma vi possiamo assicurare che nessuno è mai riuscito a raggiungere la complessità di Tribes della Dynamix. Prima di parlare del suo seguito, vorrei fare una piccola descrizione del primo Tribes per coloro che non hanno avuto la fortuna di giocarci. Come detto, i giocatori vengono divisi in due squadre. Le modalità di gioco sono le seguenti: il classico Capture The Flag, il Find And Retrieve dove dovrete trovare alcune bandiere nella mappa prima dell'avversario e riportarle alla vostra base, e il Capture And Hold dove invece dovrete conquistare alcuni obiettivi come torri e cose del genere, e cercare di mantenerli in vostro possesso il più a lungo possibile. In Tribes non esistono vere e proprie classi di personaggi, ma solo tre tipi di armature che possono essere abbinate a diversi equipaggiamenti e coprire diversi ruoli. Le armature sono Light, Medium e Heavy. Come potrete immaginare, queste differiscono per resistenza e velocità, ma ognuna può essere impiegata per diversi ruoli. Le Heavy per esempio possono attaccare le difese avversarie con il mortaio, ma anche difendere efficacemente la flag, stessa cosa dicasi per le Light e le Medium. Come avrete capito, l'organizzazione dei vari ruoli nella squadra è fondamentale per trovare un giusto equilibrio tra attacco e difesa, cosa che rende Tribes un titolo davvero unico. Ora la Dynamix si prepara a completare il seguito. Ho avuto modo di vedere una versione beta all'E3 di Los Angeles e sono rimasto semplicemente senza parole. È ancora presto per dire se Tribes 2 sarà un degno successore, ma le premesse ci sono davvero tutte. Ora però la Dynamix dovrà scontrarsi con titoli del calibro di Team Fortress 2 e Halo. La lotta si fa davvero interessante...

Le novità introdotte dalla Dynamix per questo titolo sono davvero tantissime. Prima di tutto è stata aggiunta una nuova razza, quella dei Bioderm, degli alieni molto cazzuti con un look davvero convincente. La grafica è stata completamente rivista. Il motore è stato modificato e ora la qualità degli ambienti e degli effetti di luce in generale è semplicemente sbalorditiva, soprattutto se confrontata con il primo Tribes. Le mappe

saranno ancora più grandi, sia per gli esterni che per gli interni, e saranno progettate per permettere a squadre composte da venti giocatori di combattere in tranquillità. Le ambientazioni saranno quelle più o meno viste anche in Tribes, con lava, neve, deserto, foresta e (unica novità) un mondo alieno. I programmatori hanno anche aggiunto gli effetti atmosferici, quindi presto ci ritroveremo a combattere sotto la pioggia e i fulmini. Altra novità sarà l'acqua, adesso infatti le mappe potranno essere composte anche da laghi e fiumi, cosa che aumenta notevolmente il lato strategico di Tribes 2.

Ma la cosa che ci ha davvero stupito è la nuova interfaccia di Tribes 2, progettata appositamente per supportare al massimo tutti gli appassionati. Le novità sono moltissime. Innanzitutto verrà incluso un browser che permetterà di navigare su Internet direttamente dal gioco. Sempre all'interno potrete trovare il nuovo editor, un capolavoro di semplicità e immediatezza. Niente di complicato come l'UnrealEd o il Radiant. Per creare un nuovo livello non dovrete far altro che far editare al computer un terreno, piazzare qualche edificio qua e là, mettere un po' di alberi e avrete una nuova mappa pronta per essere provata a dovere. Il tutto con una semplice interfaccia punta e clicca. Se invece volete creare voi

stessi nuove strutture, le cose naturalmente si fanno più complicate, ma anche in questo caso l'editor di Tribes 2 verrà in vostro aiuto. Stesso discorso per quanto riguarda le skin. Potrete esportare i file in pochi secondi e modificarli con un programma di grafica per poi reimpostarli nel gioco. Tornando sul discorso del browser, Tribes 2 permetterà a ogni clan di creare la propria homepage in pochi secondi, visto che nel gioco troverete supporto per avere una chat room, uno script per aggiornare le news, un forum privato, una mail gratuita e così via. Il tutto assolutamente gratis. Inoltre le statistiche di ogni giocatore di Tribes 2 verranno aggiornate in una pagina a lui dedicata. Se cercate quindi un membro per il vostro clan, vi basterà guardare in giro i guerrieri disponibili e mandare una semplice mail, il tutto sempre dall'interfaccia principale. Semplicemente geniale.
Tornando al gioco vero e proprio, oltre alle nuove mappe e alla nuova razza, avremo anche un set di armi completamente inedito. Per ora la Dynamix non ha svelato tutti i suoi segreti, ma da quello che abbiamo potuto vedere ci aspettano parecchie novità. Lo sniper rifle è stato ridisegnato ed è leggermente più potente (ora potrete uccidere anche con un solo colpo se centrate la testa dell'avversario). Il lanciagranate e il nuovo disklauncher hanno un design decisamente più avveniristico, mentre il plasma cannon è stato ulteriormente potenziato e ora ha un raggio di azione maggiore. L'unica vera novità annunciata è il lanciamissili, che potrà essere usato solo dalle armature heavy e che si rivelerà particolarmente utile contro i velivoli nemici.
Altra grande novità che differenzia notevolmente questo seguito dal suo predecessore, riguarda i nuovi veicoli presenti. Prima di tutto una precisazione. Nel primo Tribes i veicoli vengono usati pochissimo, visto che alla fine non offrono particolari vantaggi rispetto a una Light ben allenata. I programmatori si sono accorti di questo "difetto" e hanno deciso di dare maggiore importanza ai veicoli in questo attesissimo seguito. Le mappe, come detto, sono enormi e spesso richiedono necessariamente l'uso di mezzi di trasporto. Per ora sono in tutto sei, ma non è detto che i ragazzi della Dynamix abbiano in serbo sorprese per noi. Partiamo con i mezzi aerei. Il primo è lo Shrike Fighter, un piccolo caccia armato di due grosse chaingun. Può portare solo il pilota ed è molto utile per difendere la vostra base dagli attacchi aerei dei nemici. Il secondo è il Thundersword Bomber, che può portare tre persone: il pilota, un cannoniere di coda e un bombardiere. Usatelo per attaccare le difese della base avversaria. L'ultimo è l'Havoc Heavy Transport, che può portare quattro persone (che potranno usare le loro armi durante il volo), più il pilota e un cannoniere di coda. I mezzi di terra saranno tre. Il primo è un velocissimo veicolo per una sola persona, senza armi o difese. Ottimo per ricognizioni e per rubare la flag e scappare in velocità. Il secondo è il Beowulf Assault Vehicle, che può portare un pilota, un cannoniere di coda e una torre (plasma o mortaio) per fare tanto male agli avversari. L'ultimo veicolo è il Jericho-Class Mobile Point Base, una vera e propria base mobile con tanto di inventory per cambiare equipaggiamento, torrette fisse e tutti quegli optional che desiderereste da una base mobile.
Le modalità di gioco naturalmente sono state aumentate. Prima di tutto, Tribes 2 avrà anche il singleplayer. Sarà strutturato a missioni e permetterà ai principianti di fare pratica prima di entrare in un server in multiplayer pieno di gente spietata e senza scrupoli. Non si tratta del semplice singleplayer a bot di Tribes, ma di qualcosa di decisamente più complesso e meglio organizzato. Naturalmente il cuore di Tribes 2 sarà però il multiplayer, e qui ci attendono alcune interessanti modalità. Oltre ai classici e già visti Capture The Flag, Deathmatch e Capture And Hold, Tribes 2 offre alcune novità. Prima tra tutte è Siege. In pratica una squadra dovrà difendere l'obiettivo mentre l'altra dovrà cercare di conquistarlo. Quando gli attaccanti riescono nella loro impresa, la partita ricomincia a ruoli invertiti. Altra novità è Flag Hunters, una specie di tutti contro tutti dove il vostro obiettivo sarà quello di catturare più flag possibili e riportarle verso il centro di raccolta per fare punti. I ragazzi della Dynamix ci hanno assicurato che ci saranno altre modalità nella versione finale, ma che purtroppo dovremo aspettare ancora qualche tempo per poter scoprire qualcosa in più.
Come avrete capito, le novità sono davvero molte. Ora non ci rimane che rispondere alla classica domanda "Quando cavolo esce?". Beh, la data annunciata è per il prossimo ottobre e tutto sommato non ci sembra così improbabile. Il gioco adesso è entrato nella fase Alpha. Questo vuol dire che Tribes 2 in pratica è finito e che adesso il lavoro dei programmatori sarà quello di risolvere i bug (di solito molto numerosi nelle versioni Alpha), di ottimizzare il netcode per Internet e di modificare il bilanciamento della difficoltà e degli effetti delle armi. Insomma, il grosso del lavoro è stato fatto, quindi non dovrebbe mancare molto. Restate sintonizzati sulle pagine di Net Gamer per ulteriori informazioni.

Sergio " Zaku" Pennacchini

HIGH SCORE 000 TOP SPEED 000

YOUR SCORE 000 TOP SPEED 000

Bloodline

Zedr

FIRST PERSON SHOOTERS : ovvero come siamo arrivati ai moderni SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

Questa volta abbiamo voluto fare le cose sul serio. Il mercato dei videogiochi sta assumendo sempre più importanza, tanto che secondo le previsioni i videogiochi entro il 2002 supereranno il cinema come principale forma di intrattenimento per la gente. Così Net Gamer parte per un viaggio che vi riporterà alle origini di questo mercato, tenendo come punto di riferimento quello che è il genere principe del multiplayer, ossia gli sparatutto in soggettiva. Quelli tra voi che pensano che la storia degli sparatutto sia stata fatta solo dalla ID, beh,
si sbagliano di grosso. L'evoluzione del mercato dei videogiochi e degli sparatutto è molto complessa, molto di più di quanto possiate immaginare. Ora allacciate le cinture e che il viaggio abbia inizio...

GEAR 1 LEVEL 8

Night Driver
Una nuova prospettiva di gioco

Era il 1976 e il mercato dei videogiochi, che si basava unicamente su hardware Coin-Op (ovvero Coin-Operated, termine con cui si indicavano le cosiddette "macchine da sala giochi", mostriciattoli tecnologici che letteralmente divoravano gli stipendi di un'intera generazione) sfornava una innovativa simulazione di guida, Night Driver. Il cabinato si allineava con i canoni stilistici della maggior parte dei suoi giovani antenati: colori sgragianti, logo Atari in bella vista, design "pseudo futuristico", volante in metallo, cambio e pedale dell'acceleratore che non desiderava altro che essere schiacciato da uno speed-freak in erba. Ma non era questo che catturava l'attenzione dei sempre più squattrinati astanti: era il monitor, che proiettava immagini di una strada in movimento, per la prima volta dal punto di vista del guidatore! Sfruttando un processore dedicato, la Atari aveva di fatto apportato una vera e propria rivoluzione copernicana nel mondo dell'intrattenimento videoludico. Quelle tozze linee che, in modo alquanto spartano, rappresentavano i margini della strada, avevano un potere quasi mesmerizzante sul pubblico. Non perché ricreavano in un modo abbastanza efficace l'impressione di sfrecciare per una tangenziale, ma perché fino ad allora non si era mai visto niente di simile. Nessun alter-ego dalle movenze irreali, nessuna astronave pixellosa da osservare dall'alto, quasi fosse il giocatore una sorta di deus ex machina: Night Driver prendeva di peso il giocatore e lo proiettava nel videogioco stesso.
Oggi possiamo considerare il rudimentale simulatore di guida della Atari il primo, vero gioco dotato di visuale in prima persona. Non era niente di particolarmente sofisticato, neanche per i tempi, ma era il primo esperimento con una nuova tecnologia che permise la successiva realizzazione della prima vera dimostrazione di quella che oggi chiamiamo realtà virtuale, ovvero l'indimenticabile...

BattleZone
Follie paranoiche di carristi vettoriali

Quello che per voi è adesso Matrix, lo era per i giovani techno-freaks dello scorso ventennio il fanta-thriller Tron, prodotto dalla Disney. Pur non rivelandosi un successo ai botteghini, il film divenne un cult-movie per tutti gli appassionati di videogames dell'epoca. Rapito da un cervellone informatico e catapultato in un mondo totalmente virtuale, dominato da Intelligenze Artificiali che potevano fare il brutto e il cattivo tempo anche nel mondo reale, il protagonista e i suoi poveri compagni si dilettavano (per modo di dire) in molteplici discipline video-olimpiche, come gare in motociclette e sfide a una versione anabolizzata del volano, denominata Disc, dall'esito inevitabilmente mortale per i partecipanti. Durante le prime decine di minuti di proiezione, si poteva assistere a una partita a BattleZone, che probabilmente è stato motivo di ispirazione per gli sceneggiatori. Il Coin-Op, prodotto da Atari e ideato da un suo intraprendente ingegnere, Henry Morgan, ricreava l'esperienza di comandare un carroaramato in uno scenario apocalittico, nel quale ci si sforzava di sopravvivere ai ripetuti attacchi delle forze nemiche, costituite anche da sporadici dischi volanti. Il cabinato si presentava ai gestori in due versioni, una tradizionale in legno e uno più avveniristico e mastodontico, dotato di una sorta di periscopio e di una provvidenziale pedana che evitava la morte (reale) del giocatore causata da un eventuale ribaltamento del Coin-op durante le sessioni di gioco più "infuocate".
BattleZone utilizzava la cosiddetta grafica vettoriale, ovvero il "wireframe". Nelle forme tridimensionali non vi era alcuna solidità. Tuttavia il coinvolgimento era garantito dalla libertà di rotazione della visuale a 360 gradi, dal radar che segnalava la presenza di oggetti ostili nelle vicinanze e dalla incredibile giocabilità del prodotto. I due joystick presenti su cabinato permettevano il controllo totale del mezzo, men-

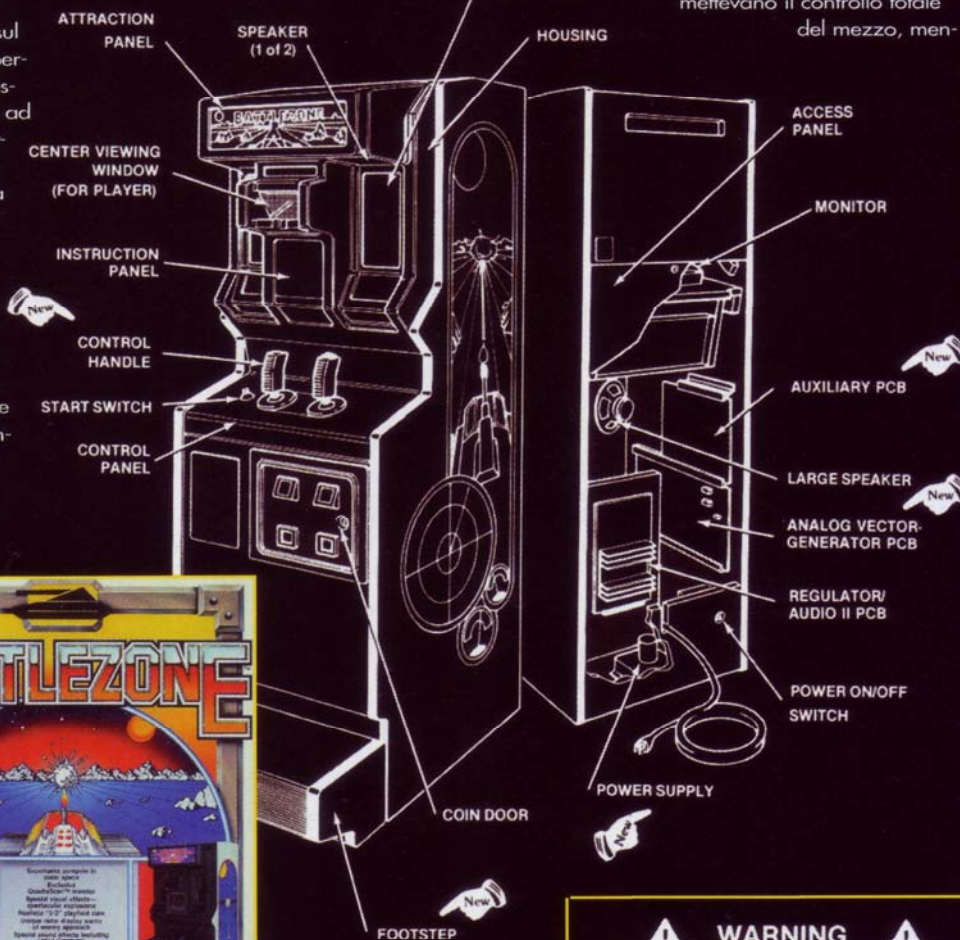
ATTRACTION PANEL
SPEAKER (1 of 2)
SIDE WINDOW
HOUSING
ACCESS PANEL
CENTER VIEWING WINDOW (FOR PLAYER)
MONITOR
INSTRUCTION PANEL
CONTROL HANDLE
AUXILIARY PCB
START SWITCH
CONTROL PANEL
LARGE SPEAKER
ANALOG VECTOR-GENERATOR PCB
REGULATOR/AUDIO II PCB
POWER ON/OFF SWITCH
POWER SUPPLY
COIN DOOR
FOOTSTEP

⚠ WARNING ⚠
The footstep **must be installed** for cabinet stability. Without the footstep, this game can tip over onto an aggressive player.

Figure 1 Overview of Game

Il primo gioco erotico di una certa importanza è stato Leisure Suit Larry... ma non possiamo dimenticarci anche del mitico Emanuelle per Commodore Amiga...

tre il summenzionato periscopio isolava il giocatore dalla triste e fumosa realtà della sala giochi che lo circondava, permettendogli di concentrarsi su ciò che avveniva nel campo di battaglia.
Il titolo Atari fu poi convertito su quasi tutte le piattaforme ludiche della casa madre, dal VCS 2600 (con risultati assai sconsolanti, era meglio il rivale Robot Tank della Activision) fino all'Atari ST. Recentemente è stato proposto un seguito per PC e Mac, sintomo di una certa popolarità di cui gode il nome BattleZone nell'immaginario dei videogiocatori più "vecchiotti".

ULTIMA
LA "MADRE DI TUTTI I VIDEOGIOCHI"?

Ed è qui che vi voglio. Chi ha giocato al primo capitolo della saga di Ultima capirà cosa intendo per "serpenti cubisti". Questo era il termine con cui i videogiocatori indicavano la fauna che infestava i dungeon del gioco di ruolo di Richard Garriott, enfant prodige (ai tempi) della programmazione. Ultima I, distribuito dalla California Pacific, conteneva sessioni esplorative nel sottosuolo del mondo di Sosaria, che venivano visualizzate con una prospettiva, avrete già capito, in prima persona. Il giocatore poteva solo andare avanti, indietro e girare in senso orario e antiorario, ma l'esperienza in se stessa costituiva uno dei componenti fondamentali del successo del gioco. Come il famoso gioco di ruolo Dungeons and Dragons era derivato da una sottogioco di un boardgame strategico, in cui i giocatori di una fazione dovevano fuggire dall'assedio attraverso tunnel sotteranei infestati da Trolls (da qui il primo nome del GDR "Tunnels and Trolls"), allo stesso modo dalla sessione "First Person" di Ultima derivarono poi giochi "dedicati" come The Bard's Tale, Dungeon Master e la famosa saga Eye of the Beholder, che esamineremo più tardi.

C'È PIÙ GUSTO A FARLO IN TANTI?

Era la domanda che si erano poste le grandi sviluppatrici fin dalla nascita di Pong. La risposta definitiva arrivò nella metà degli Anni '80, con il Coin-Op Gauntlet II. Se nel prequel solo due giocatori potevano avventurarsi alla ricerca di draghi e tesori, in questo vero e proprio smash-hit da sala ben quattro persone potevano partecipare contemporaneamente al gioco, scegliendo di vestire i consunti panni di Mago, Guerriero, Valchiria o del più sfigato Elfo. L'azione era visualizzata "a volo d'uccello" e i giocatori si potevano muovere nelle otto direzioni tradizionali, tentando di attraversare tanti livelli quanti ne consentiva la scorta di gettoni dell'intero gruppo. Una particolarità davvero interessante del coin-op era la voce digitalizzata del commentatore, che evidenziava i momenti drammatici del gioco con frasi come "Green Wizard is about to die!" o "Blue Warrior shot at food!". Ora, cosa c'entra questo gioco con gli shoot-em up in prima persona? Ebbene, Gauntlet II ispirò Xybots, della Tengen, che possiamo a tutti gli effetti considerare la versione tridimensionale del primo. Xybots, ambientato in un futuro ovviamente infausto per l'umanità, brulicante di robottini e robottoni con sempre e solo quella cosa in mente: distruggere ogni forma biologica senziente... che avevate capito?

La visuale era in terza persona, quella "terza persona" che noi oggi definiremmo "alla Tomb Raider", in split screen per consentire una totale libertà di movimento per entrambi i giocatori. È grazie a questo gioco che sono nate escalamazioni classiche come "guarda che quello a cui stai sparando sono io!", oppure "coprimi che vado all'attacco!". In Xybots era consentito lo strafe laterale, anche se non vi era un vero e proprio motore grafico tridimensionale ad animare l'azione. Era una specie di Eye of the Beholder in terza persona. Nonostante questo, possiamo considerare Xybots come il primo Shoot'Em Up tridimensionale, dove primitive abilità da Quaker potevano salvare il giocatore dall'inserimento prematuro di monetine extra.

I 16 BIT
L'ALBA DELLA "THREE D GENERATION"

Anche considerando il fatto che alcuni tra i più bei videogiochi di sempre sono usciti da computer a 8 bit, quando si trattava di fare il salto quantico, ovvero passare dal 2D al 3D, la misera potenza di calcolo offerta non consentiva risultati degni di nota o almeno commercializzabili. Per questo motivo, l'uso della grafica vettoriale era limitato ai simulatori di volo o spaziali, o ai soliti clone di BattleZone, che ormai avevano rotto i cosiddetti un po' a tutti. L'introduzione nel mercato dei computer dei 16 bit verso la fine degli Anni '80 forniva finalmente un solida base ai programmatori su cui poter sperimentare non solo la grafica wireframe, ma la più attraente grafica poligonale, fino ad allora riservata ai mainframe più potenti, come quelli della Silicon Graphics. La software house più intraprendente in questo senso era la Argonaut Software, che a lungo detenne il primato di miglior sviluppatore 3D dell'intera scena ludica mondiale. Giochi come Starglider e relativo seguito mostrarono al pubblico le meraviglie scenografiche prodotte da poligoni solidi in movimento, e dimostrarono le capacità dei computer 16 bit in quel periodo più popolari, quali l'Atari ST e il Commodore Amiga.

INCENTIVE SOFTWARE
LA LOOKING GLASS "ANTE LITTERAM"

"Mentre avanzo quasi strisciando sulla sabbia rovente lancio uno sguardo verso il sole, parzialmente oscurato dalla luna che inesorabilmente s'incammina verso la sua distruzione. Manca poco ormai, il suono confortante mentre agito la mia borraccia non riesce proprio a confortarmi. Devo trovare quei dannati Ankh, e devo farlo prima che questa secolare maledizione si abbatta sulla terra. Ne ho appena trovato uno sotto l'ala del mio Fokker: come diavolo sarà arrivato fin là? Entro nelle budella della piramide fermandomi solo per rimpinguare la mia scorta d'acqua presso quell'altare. Mi giro di colpo... mi pareva di aver sentito qualcosa... accarezzo la semi-automatica che ho appeso alla cinta. Ho appena dato gli esami di maturità, sono passato con 60... ma il mondo doveva proprio finire adesso????"

DAL "DIARIO DI UN GIOCATORE DI TOTAL ECLIPSE"

I primi a sviluppare un sistema di realtà virtuale per fini esclusivamente ludici furono i programmatori della Incentive Software. Il loro primo titolo, che a tutti gli effetti introduceva il sistema brevettato "Freescape" al grande pubblico, fu Driller, datato 1988. Il giocatore era incaricato di piazzare impianti di trivellazione per estrarre gas da un certo numero di pianeti alieni, usando una sorta di moonbuggy dotata di un laser in grado di abbattere qualsiasi resistenza che poteva timidamente palesarsi. Il sistema di gioco era davvero innovativo, e il motore grafico era un vero prodigio di programmazione. Freescape consentiva la totale libertà di movimento in un ambiente poligonale fortemente interattivo: oltre alle capacità standard di movimento alla BattleZone, era possibile alzare e abbassare lo

sgaurdo, nonché aprire o chiudere porte mediante il raggio laser, indirizzato mediante l'uso del mouse. Driller fu uno dei successi della sua annata, grazie all'originalità del concept e alla trama piuttosto intrigante.
Inebriati dal successo del motore Freescape, la Incentive pubblicò l'anno dopo la prima, vera avventura in prima persona: Total Eclipse. Rivedendo col senno di poi tutta la produzione ludica della software house, possiamo giudicare questo titolo come il più riuscito. Ambientato nei primi Anni '20 del nostro secolo, il giocatore doveva impedire il compimento di una profezia degli antichi egizi infiltrandosi in una piramide sconosciuta nel mezzo del Sahara e distruggendo la mummia del perfido faraone di turno. Nonostante il motore grafico fosse lo stesso, il numero di poligoni visualizzabili contemporaneamente consentiva una efficace rappresentazione di stanze, corridoi e addirittura di scene all'aperto, di cui quella iniziale costituiva l'esempio più significativo. In Total Eclipse non si combatteva solo con il senso di disorientamento e con le terribili creature che proteggevano la piramide, ma anche con gli enigmi e le limitate scorte d'acqua e di energia che alimentavano, ebbene sì, la torcia elettrica, indispensabile nelle sezioni meno illuminate dell'area di gioco. Il tutto era condito con un accompagnamento sonoro eccezionale. Purtroppo per la Incentive, questo fu l'ultimo successo della software house, per tutto l'arco della sua (breve) esistenza. Per poter godere di siffatte inimitabili atmosfere il giocatore doveva prima arrivare al gioco stesso, il che non era facile: le immagini riportate dietro la confezione non erano, a prima vista, allettanti. In fondo non molti sapevano cosa fosse il sistema Freescape e le immagini statiche, con i loro immobili, monotoni poligoni, non erano per niente allettanti. Dopo aver creato altri tre titoli (il futuristico Darkside e la saga di Castle Master) e l'editor di mondi tridimensionali, la Freescape cambiò nome, si ritirò dal mercato di videogiochi e attualmente si occupa di sistemi di realtà virtuale dedicati alle aziende. Potete visitare la loro homepage recandovi al sito: www.superscape.com. A tutti gli effetti, la Incentive è stata la prima software house ad aver sviluppato esclusivamente avventure d'azione in prima persona, usando un motore 3D dedicato: la Looking Glass degli Anni '80, insomma.

Nella seconda parte di questo speciale scopriremo i legami oscuri che legano la iD alla Looking Glass, conosceremo il nome del primo, vero First Person Shooter Multiplayer (che non è stato fatto dalla iD, ignoranti!) e finalmente capiremo chi o cosa ha reso tutto questo il vero fenomeno ludico del nuovo millennio!

SARANNO FAMOSI...

La brunetta dell'ombrellone vicino disdegna le vostre avances? Non basta la velocità in cui risucite a seppellirvi nella sabbia per impressionarla? Ebbene, siccome noi di .NetGamer siamo esperti di queste situazioni e, siccome abbiamo le mani in pasta un po' dappertutto, vi forniamo con gran rischio di sgamo il criterio ufficiale con cui le donzelle abbronzate sceglieranno il proprio compagno per l'estate!!! Più domande azzeccate, più bonazza sarà la vostra conquista! Tenetelo sempre a mente quando vi cimenterete con le domande.

[1] In quale gioco fu possibile, per la prima volta, effettuare il rocket-jump?

a) DooM
b) Duke Nuk'em
c) Quake

[2] Quale particolare fu censurato nelle successive versioni di DooM shareware?

a) Una testa che esplodeva
b) Un riferimento esplicito alle pratiche cabaliste
c) Una croce nazista

[3] In quale gioco fa il suo esordio il Rail Gun ?

a) Quake II
b) System Shock
c) Terminator: Future Shock

[4] Mettete in ordine cronologico i seguenti titoli della Raven (dal primo all'ultimo uscito):

a) Heretic - Heretic II - Hexen - Hexen II
b) Hexen - Heretic - Heretic II - Hexen II
c) Heretic - Hexen - Hexen II - Heretic II

[5] Il primo Unreal è stato sviluppato e prodotto dalla:

a) Ubi Soft
b) DigitalExtremes/Epic
c) Activision

[6] Wolfenstein della iD fu presentato al pubblico come la versione tridimensionale di...

a) un loro vecchio platform shareware per DOS
b) un gioco per Commodore 64
c) un gioco arcade per Neo-Geo, originariamente chiamato Super Spy

[7] In quale FPS fu incluso per la prima volta un editor di livelli?

a) Duke Nuk'em
b) DooM
c) Heretic

[8] Il grande rivale di Unreal, dallo sviluppo talmente travagliato da causare l'abbondono del progetto, era:

a) Rise of the Triad II - The dawn of darkness
b) Prey
c) Hexen III

[9] Quale fu la prima creatura poligonale mostrata ai giornalisti durante lo sviluppo di Quake?

a) un Dimensional Shambler
b) un Drago
c) un Reaper-Bot

[10] Quale di questi Top-Players ha collaborato allo sviluppo di Unreal Tournament?

a) Overlord
b) Hakeem
c) Sujoy

SOLUZIONI

[1] A - Vi sembrerà incredibile, ma è proprio così! Nel quarto episodio della versione commerciale di DooM, per risucire ad accedere a una zona segreta, bisogna sparare un rocket contro il muro per saltare dal tetto di un edificio all'altro! Il primo, vero rocket jump!

[2] C - Nella prima versione shareware, mappa 3, schiacciando un pulsante, alcune piattaforme assumono la forma inequivocabile di una croce nazista. In realtà i level-designer avevano incluso questa sequenza per celebrare Wolfenstein 3D, tuttavia questo simbolo parve davvero poco opportuno e fu successivamente rimosso.

[3] B - Avevate risposto (A)? Complimenti, avete toppato! In System Shock, girovagando per la stazione orbitante "Citadel", era possibile imbattersi in un Rail Gun, anche se l'arma non funzionava esattamente come la più famosa sorella Quakiana.

[4] C - (Heretic - Hexen - Hexen II - Heretic II) - La Raven Software ama complicarsi la vita: Hexen era a tutti gli effetti il secondo capitolo di Heretic e Hexen II era quindi Heretic III... hmmm... e allora perché l'ultimo titolo della saga si chiama Heretic II?

[5] A - Nel 1988, la Ubi Soft sviluppò un gioco chiamato Unreal, dotato di una grafica mai vista prima e di una sezione di volo spettacolare, in 3 dimensioni "raster".

[6] B - Wolfenstein è la versione 3D del vecchio gioco a visuale "volo d'uccello" per il C64: Escape from Castle Wolfenstein. Chissà se hanno dovuto pagare i diritti d'autore!

[7] A - La Epic incluse il proprio editor di livelli nella versione commerciale del gioco, anche se editor freeware erano già disponibili sia per Wolfenstein e DooM, reperibili tramite BBS.

[8] B - Lo sviluppo di Prey fu più volte abbandonato e poi ripreso dalla Apogee. A tutti gli effetti, il gioco dovrebbe essere ancora "under-construction", ma non esistono conferme ufficiali in merito.

[9] B - Il drago di Quake è sicuramente la più "mitologica" di tutte le creature poligonali del mondo degli FPS. Più volte intravisto negli screenshots d'anteprima, fu incluso solo in uno dei due Mission pack ufficiali della ID.

[10] B - Tentando di dare un'impronta "Quake-style" a UT, gli sviluppatori misero un giocatore professionista come Hakeem a capo dei beta-tester. Lo stesso fornì consulenza per le armi e per il gameplay generale del gioco.

Se riuscite a indovinare tutte le risposte vincerete un viaggio premio in Zimbabwe insieme al nostro

Anteprime

E adesso basta col grigio asfalto...

4X4 Evolution

Prodotto: God **Sviluppo:** Terminal Reality **Uscita:** Settembre **Sito:** http://www.terminalreality.com

IT'S EVOLUTION, BABY...

Estate! Sole, caldo, voglia di lasciare la città ed entrare in contatto con la Natura! Deliziare i propri occhi con il poetico rosso tipico della roccia dell'Arizona settentrionale, restare ammaliati dai suggestivi cactus che al tramonto gettano lunghe ombre simili a lunghe mani flessuose e... sfrecciare a 140 prendendo a sportellate quel bastardo che cerca di infilarti in curva!
La Terminal Reality Inc., dopo aver dato ottima prova di sé con Nocturne e Fly!, torna alla ribalta per un gioco destinato a essere innovativo in più di un aspetto. 4X4 Evolution, infatti, non sarà il vostro solito giochino di corse. Innanzitutto, potrete guidare il vostro SUV (Sports Utility Vehicle, in poche parole un fuoristrada) lungo percorsi accidentati, pieni di salti e ostacoli e, udite udite, assolutamente liberi! Alla Terminal ci tengono a far notare che nel gioco non sono presenti i soliti "muri" che, visibili o meno, limitano i movimenti della macchina all'interno del percorso stabilito. Al contrario, in 4X4E non gareggerete entro veri e propri tracciati, ma all'interno di mappe percorribili per intero. Una freccia vi indicherà genericamente da che parte andare, dopodiché starà a voi scegliere se seguire la strada (rigorosamente sterrata), o se tagliare andando allegramente per prati. Nella versione alfa che ho potuto provare, questa promessa è stata rispettata più che bene, tanto che più di una volta ho dovuto chiamare l'apposito elicottero per riportarmi all'ultimo checkpoint che avevo passato, dopo essermi perso fra i rossi monti della suddetta Arizona...
A proposito di checkpoint, parliamo delle modalità di gioco. Nell'alfa ho potuto giocare la classica corsa secca, mentre ancora non era disponibile la modalità principale: il Career Mode, ovvero un campionato dove si corre come piloti indipendenti in corse a premi. I verdoni guadagnati correndo, purtroppo, non potranno essere spesi in donne e champagne come ogni vero pilota farebbe, ma solo per comprare nuovi pezzi per la propria macchina. Scopo del gioco? Rendere il proprio bisonte il più tamarro possibile. Ah, e anche vincere tutte le gare del campionato...
Si gareggerà su almeno 16 piste con una cinquantina di diversi SUV, senza contare che assieme al gioco troveremo un editor per creare i propri percorsi e le proprie vetture.
I vostri macchinoni saranno completamente configurabili per quanto riguarda sospensioni, gomme, cambio e sterzo, anche se non posso dire molto di più visto che il "garage" è ancora in una fase molto primitiva.
Dal punto di vista grafico, 4X4 Evolution si presenta molto bene. L'aspetto dei percorsi e delle macchine è molto curato: riflessi realistici, polveroni e detriti a go-go, pneumatici e sospensioni che si deformano sotto lo sforzo. Ottime le textures dei vari ambienti, così come il loro design. Con il 75% della parte grafica completato (così dicono i programmatori), il motore 3D si comporta bene a 1024x768. Sul computer di prova, il frame rate non era elevatissimo in gara da una visuale esterna. Nell'ottimo replay, invece, o in visuale soggettiva, il tutto era molto fluido.
Altro aspetto fortemente innovativo di 4X4E è il multiplayer. Si potranno infatti ospitare o partecipare a gare attraverso Internet o LAN, pubblicando i propri tempi migliori su Internet, in un'apposita classifica mondiale. Per quanto riguarda la possibilità di giocare il Career Mode in multiplayer, aspetto risposta dai programmatori. Inoltre, 4X4 Evolution sarà il primo gioco con cui potranno connettersi contemporaneamente PC, Mac e Dreamcast, il tutto attraverso pochi colpi di mouse e attraverso la rete di Gamespy.

Marco "Sturo" Baciarello

4X4 Evolution sarà il primo gioco con cui potranno connettersi contemporaneamente PC, Mac e Dreamcast.

L'aspetto dei veicoli è davvero curato, spero riusciate a vedere i riflessi sulla carrozzeria che delineano fedelmente le curve.

CONCLUSIONI

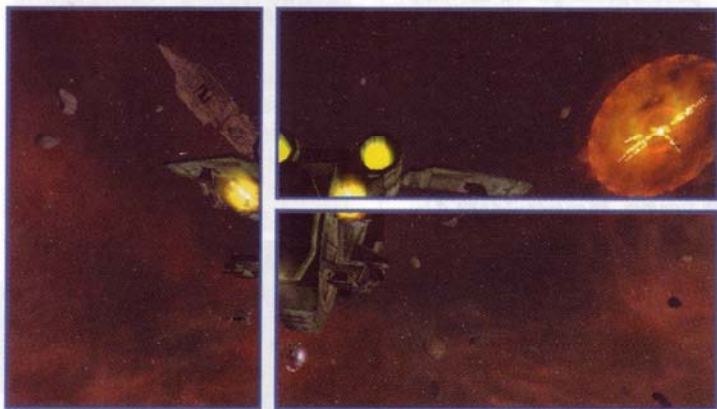
4X4 Evolution si annuncia come un buon gioco, che piacerà anche agli amanti del rally. Mappe e vetture personalizzabili dovrebbero arricchire l'esperienza, anche se di veramente innovativo prevedo soprattutto il supporto multiplayer completo e semplice e l'inedita possibilità di connettere alla stessa partita giocatori su PC, Mac e Dreamcast.

FREELANCER

Dopo *Elite* e *Privateer*, finalmente una nuova simulazione di combattimento spaziale dove potrete fare davvero quello che volete...

Prodotto: Microsoft **Sviluppo:** Digital Anvil **Uscita:** Autunno **Sito:** www.microsoft.com/games/freelancer

I FRATELLI ROBERTS DANNO UN NUOVO SIGNIFICATO ALLA PAROLA LIBERTÀ...

Proprio nello scorso numero avete trovato la recensione dell'ottimo Starlancer, nuova simulazione di combattimento spaziale realizzata dai fratelli Roberts, autori della mitica saga di Wing Commander. Questo titolo si è dimostrato decisamente all'altezza delle aspettative, dimostrandosi un degno erede dei vari Wing Commander. Ora la Digital Anvil si prepara a far uscire sul mercato Freelancer, una nuova simulazione ambientata sempre nell'universo di Starlancer dove questa volta vestirete i panni di un giovane e intraprendente commerciante, esattamente come succedeva nel famoso Privateer.
L'obiettivo principale dei programmatori è sempre stato quello di creare un mondo dove vengano offerte al giocatore infinite possibilità di scelta. In pratica, il giocatore deve sentirsi libero di fare quello che vuole. Per questo motivo, le missioni potranno essere generate casualmente diventando

praticamente infinite. Queste avranno numerosi obiettivi, dallo scortare un particolare convoglio fino al trasportare merce o personaggi particolarmente importanti da un punto all'altro dell'universo. La novità di Freelancer è che, a differenza del già citato Privateer, ci sarà comunque una trama principale che naturalmente vedrà voi e la vostra fida astronave come protagonisti principali. Questa sorta di campagna sarà composta da oltre trecento missioni, con differenti punti di svolta dove sarete voi stessi a decidere il vostro destino. Affrontare questa storia base non è obbligatorio, ma sarà praticamente inevitabile che alcune volte avrete a che fare con qualche missione della campagna principale, anche se farete di tutto per evitarlo.
Come era lecito aspettarsi, andando avanti nel gioco e portando a termine le varie missioni, potrete guadagnare preziosi soldini che da bravi contrabbandieri interstellari, investirete per migliorare le prestazioni della vostra nave o per acquistare merci da rivendere a prezzi più elevati. Un ruolo piuttosto importante in questo senso rivestiranno le stazioni spaziali, dei veri e proprio porti intergalattici dove avrete la possibilità di incontrare numerosi personaggi con cui interagire.
La parte grafica è rimasta praticamente invariata rispetto a Starlancer, e questo non è affatto un difetto. Naturalmente saranno presenti numerosi miglioramenti, oltre a tutta una serie di nuovi mezzi e astronavi davvero impressionante. In particolare, quando sarete all'interno delle varie stazioni intergalattiche, potrete girare comodamente per l'ambientazione 3D, muovendo il vostro personaggio come in un adventure classico.
Sul multiplayer vige ancora il più stretto riserbo, ma si parla di un mondo persistente alla Ultima Online, anche se per ora non possiamo confermarvi nulla. La data di uscita è prevista per il prossimo autunno.

Sergio " Zaku" Pennacchini

La libertà concessa al giocatore sarà davvero completa. Potrete decidere se fare i bravi e difendere i deboli dalle insidie del male o se darvi alla pirateria e al contrabbando.

• **Ecco una delle nuovi navi di *Freelancer*. Questa ci ricorda sospettosamente una delle navi klingoniane di *Star Trek*.**

• **Ecco i bar, luoghi di ritrovo di pericolosi pirati intergalattici. Qui potrete trovare numerose persone che vi daranno delle missioni da portare a termine.**

CONCLUSIONI

Starlancer si è dimostrato decisamente all'altezza delle aspettative e da quello che abbiamo visto anche questo Freelancer non sarà da meno. I fratelli Roberts, dopo uno squallido periodo da registi di film squallidi, sono diventati vera garanzia di qualità. Non ci resta che aspettare...

Anteprime

Uuhuh... Geishaa... Birra Sapporooo...

THRONE OF DARKNESS

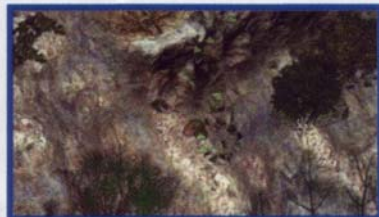
Prodotto: Sierra Stud. **Sviluppo:** Click Ent. **Uscita:** Fine 2000 **Sito:** www.sierrastudios.com/games/throneofdarkness

LA VERSIONE GDR DI SHOGUN?!?

Dopo Shogun, prosegue l'interesse della nostra bene amata industria videoludica verso il Giappone feudale. Stavolta, però, la Click Entertainment ci butta dentro un po' di fantasy e shakera il tutto per tirar fuori un promettente GDR.
Eh eh, potrei pure parlarvi della trama, ma sono sicuro che la indovinate... Provate un po'? Esatto! Tramite pratiche magiche oscure che prevedono la copula con cento diverse donne in una notte (non scherzo, è nella trama!) e i soliti farmaci psicotropi ("pozioni magiche", le chiamano...), il potente primo ministro giapponese, che poi sarebbe lo Shogun, si tramuta nel classico Signore del Male inca**ato come una biscia. Starà a voi, signori feudali del Sol Levante, e ai vostri vassalli, valvassori e valvassini (anche noti come "samurai"), far passare la crisi isterica al cattivo di cui sopra tramite asportazione diretta dell'encefalo.
Per risolvere la faccenda, potrete avvalervi di un party di quattro guerrieri scelto da un "A-Team" di sette elementi. Ognuno avrà il proprio ruolo, riconducibile grosso modo alle classi tipiche dei GDR. Avremo quindi il guerriero esperto di katana, che in pratica sarà l'equivalente del classico energumeno spadaccino dei GDR, così come il Ninja, che sarà all'incirca come un ladro di AD&D. Non mancheranno il mago e il sacerdote con attitudini mediche. Chiaramente le abilità delle varie classi saranno accuratamente adattate all'ambientazione storico-fantastica, senza contare che ogni samurai non sarà solo un mucchietto di pixel senza nome, ma avrà delle quest personali che ne delineeranno il personaggio.
Dal punto di vista tattico, il combattimento dovrebbe rappresentare un passo avanti rispetto ai classici GDR d'azione. Non solo le azioni tatticamente intelligenti saranno premiate da bonus (ad esempio, attaccare la formazione nemica dal lato sarà molto più efficace del solito frontalone), ma anche l'interfaccia è stata disegnata appositamente per creare istantaneamente "schemi d'attacco" complessi. Non a caso, i programmatori dichiarano di essersi ispirati a John Madden, la classica serie di football americano. Al combattimento, il giocatore potrà affiancare l'aspetto strategico, dirigendo la ricostruzione degli edifici distrutti dall'avanzata dei mostri.
Dal punto di vista grafico, il 2D isometrico (a 16-bit) di Throne of Darkness non promette nulla che non si sia già visto in Diablo II o Baldur's Gate. Ciò su cui la casa di S. Francisco ha puntato maggiormente in effetti, è il design dei livelli, al quale ha lavorato un architetto dopo attenti studi storici.
Nel multiplayer invece questo titolo Sierra potrebbe presentare novità non indifferenti. All'inizio saranno presenti le solite modalità Deathmatch e Campaign, su cui non mi dilungo oltre. In più, potrete partecipare a dei match che potremmo definire "King Of The Hill", in cui quattro giocatori, al comando di altrettanti party, si lanceranno attraverso il Giappone infestato da mostri per fare la pellaccia al Dark Warlord di turno, che sarà impersonato da un quinto giocatore. Il fortunato si potrà avvalere, oltre che della squadra di samurai, anche dei vari mostri vaganti per annientare la concorrenza... E dico concorrenza perché il giocatore che riuscirà a seccare il Warlord ne prenderà il posto. Inutile dire che assisteremo a divertenti scene in cui per tre quarti della partita i quattro "buoni" collaborano per arrivare vivi dal malvagio signore... A quel punto, uno dei quattro prende e fredda alle spalle tutti i colleghi. Quindi finisce il nemico e si cucca il posto di Warlord...

Marco "Sturo" Baciarello

Ecco a voi un tipico girotondo giapponese. Lo sfortunato all'interno viene amichevolmente sforacchiato con frecce avvelenate.

Mmmh, ma un non-morto può fare hara-kiri?

CONCLUSIONI

In un anno che si preannuncia a dir poco felice per il genere GDR, non sarà facile per ToD trovare uno spazio fra colossi quali Diablo II, Icewind Dale, Baldur's Gate 2 o Pool Of Radiance. Se però le sue caratteristiche particolari quali l'originale ambientazione e l'innovativo multiplayer manterranno le premesse, ToD avrà buone possibilità di farsi notare, almeno tra i patiti del genere.

Forse non tutti sanno che l'hara-kiri è il suicidio rituale che il samurai onorevole compie quando sta per essere catturato.

Dungeon Siege

Il primo GDR con fedeli portatori per le vostre casse di birra elfica!

Prodotto: Microsoft **Sviluppo:** Gas Powered G. **Uscita:** 2001 **Sito:** www.microsoft.com/games/dungeonsiege

LA MICROSOFT VA ALL'ATTACCO DEL SIGNOR DIABLO 2...

Chiariamo subito che Dungeon Siege sarà un Action GDR, ovvero uno di quei giochi in cui l'enigma più complesso è indovinare il colore del cavallo bianco di Napoleone, per poi farlo a cubetti con la fedele spada +3... Non è certo in diretta concorrenza con l'imminente Baldur's Gate II, quindi, e nemmeno con il non-tanto-prossimo Neverwinter Nights, di cui parliamo in questo stesso numero. DS sembra piuttosto far riferimento al filone Diablo, rispetto al quale, però, potrà vantare caratteristiche

innovative che faranno gola a molti (ehm, almeno sulla carta...). Non mi dilungherò sulla trama, che sarà lineare e del tutto banale ("Oh mio Dio, il Male ha distrutto il mio villaggio e minaccia l'intero mondo... Devo scoprire di cosa si tratta e sconfiggere il solito cattivone!!!"), ma vi allieterò elencandovi le (apparentemente) rilevanti novità introdotte dalla GPG.

Cominciamo dal vostro personaggio. Questo non sarà pianificato a tavolino, stile D&D, ma la sua classe e le abilità saranno delineate col procedere del gioco e a seconda di quello che farete più spesso. Ad esempio, se sin dall'inizio comincerete a smazzolare goblin e coboldi a suon di legnate sulle gengive, il vostro personaggio tenderà ad assumere tutte le caratteristiche di un guerriero. Se invece sceglierete di (provare a) bruciare il deretano del primo orso incontrato con una classica fireball, avrete intrapreso la via della Magia... Questo, insieme alla possibilità di allenare il proprio personaggio in ogni abilità, e di controllarne sino a dieci

_DS_ promette un supporto multiplayer di tutto rispetto, sulla carta superiore a quello di _Diablo II_...

diversi, potrebbe rendere questo titolo davvero "aperto" e accattivante. A proposito di party, il vostro gruppo potrà dividersi secondo necessità e potrete gestire le due "squadre" in maniera assolutamente indipendente.

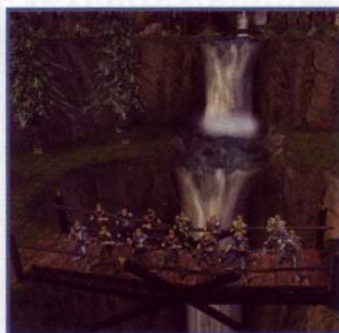
Dal punto di vista dell'ambientazione, DS promette faville... L'ottimo motore 3D del gioco consentirà la creazione di mondi virtualmente infiniti in ogni dimensione (altezza/profondità incluse), dove ci si potrà muovere senza essere interrotti da tediosi caricamenti: un po' come in Half-Life, per intenderci.

Il combattimento sarà fondamentale in Dungeon Siege, e a quanto pare si avvarrà di elementi presi in prestito dagli strategici in tempo reale (RTS). In particolare, non dovrebbe mancare la possibilità di creare gruppi di "unità", di dar loro dei waypoint, e di modificarne l'atteggiamento tattico (difendi, pattuglia, insegui, ecc.). Il gioco sarà tutto in tempo reale, ma si potrà rallentare la velocità dell'azione, o metterlo in pausa, per dare ordini alla truppa in tutta comodità.

Quando però vi stuferete di dare ordini a omini computerizzati, e avrete voglia di compiere eccidi in compagnia di qualche essere disumano come voi, vi basterà collegarvi alla MSN Gaming Zone e impugnare la spada. DS

promette un supporto multiplayer di tutto rispetto, sulla carta superiore a quello di Diablo II. Potrete infatti giocare in una modalità Campaign, in cui vi unirete ad altri desperados per portare a termine un'intera avventura, o in una modalità provvisoriamente chiamata "Short Game", in cui vi cimenterete nel semplice combattimento o in match stile CTF o C&H. Il tutto, però, sarà completamente modificabile, sia attraverso l'editor di scenari che con il linguaggio di scripting. Gli aspiranti level designer, quindi, potranno creare qualsiasi cosa, da una vasta avventura con quest ed enigmi, a una breve partita-duello, e ospitare fino a dieci giocatori sul loro computer... Parola di Microsoft!

Marco "Sturo" Baciarello

• Questo è il famoso mulo che trasporterà i vostri averi...

CONCLUSIONI

Se DS manterrà le promesse degli sviluppatori, potrà dare davvero tanto filo da torcere a Diablo II e Icewind Dale, sia per la sua ottima grafica 3D che per la promettente versatilità in multiplayer. Signori, si preannuncia un giocone, magari non profondo, ma sicuramente divertentissimo!

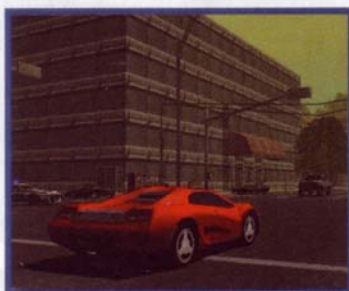
In DS potrete assoldare portatori per i vostri tesori, che si occuperanno anche di andare a fare la spesa al negozio di armi!

Anteprime

Gira per l'America, scopri nuove città... e spara a tutto quello che si muove!

Loose Cannon

Prodotto: Microsoft **Sviluppo:** Digital Anvil **Uscita:** Inizio 2001 **Sito:** www.microsoft.com/games/da/loosecannon

DA GRANDE VOGLIO FARE IL POLIZIOTTO!

Nell'anno 2016, le polizie metropolitane d'America non riescono più a tenere a bada il crimine dilagante. La caccia ai grossi criminali viene affidata a dei brutaloni armati di tutto punto. C'è chi li chiama cacciatori di taglie, per altri sono angeli custodi... Ma ad Ashe delle parole non importa molto: per lui conta solo il piombo. Siorre e siorri, ecco a voi Loose Cannon, il nuovo titolo d'azione di casa Microsoft con tutte le carte in regola per il successo.
Il giocatore vestirà stavolta i sudatissimi panni di un bounty hunter con muscoli d'acciaio e cervello di carta pesta.
Il gioco si baserà su due aspetti, a detta di Microsoft accuratamente bilanciati: la guida (durante gli inseguimenti, le scorte a convogli, ecc.) e lo shooter, quando scenderete dalla macchina per effettuare l'arresto vero e proprio e/o l'eliminazione del personaggio sgradito. Le missioni, in realtà, saranno molto variegate, ma sul loro design la DA ha mantenuto il più stretto riserbo. La casa di Starlancer ha invece profusamente descritto il motore 3D del gioco, sottolineandone il realismo. Ashe si ritroverà, quindi, a sforacchiare malandrini in un mondo assolutamente fedele a Newton e colleghi. La guida della macchina, i danni causati da pallottole vaganti, il traffico cittadino, saranno tutti assolutamente veritieri e plausibili. La polizia finalmente sarà di qualche utilità, aiutandovi a risolvere situazioni pericolose, ma anche soffiandovi via lavoretti facili, se non risponderete in fretta alle chiamate via radio. A proposito delle missioni, queste saranno di due tipi.
Quelle "maggiori", più o meno obbligatorie, delineeranno la trama vera e propria del gioco, anche se non saranno interamente lineari: potrete, ad esempio, interrompere momentaneamente un incarico per svolgerne un altro "minore". Se invece vi farete sfuggire il cattivo in questione, potrete sempre inseguirlo per la città e cercare di rimediare all'errore. Le missioni minori, invece, saranno facoltative, le potrete utilizzare per sgranchirvi il grilletto o per guadagnare quel piccolo extra che vi serviva per comprare il paraurti cromato. In ogni caso, i crimini verranno commessi, che voi corriate a fermare i cattivi o no. A seconda del caso poi, qualcun altro potrà cuccarsi la taglia o il bandito la farà franca. A bordo del vostro bolide (a proposito, ci saranno 15 tipi di veicoli utilizzabili...) scorrazzerete attraverso sei grandi città americane, tra cui Los Angeles, San Francisco, New York, ciascuna accuratamente modellata nei minimi dettagli. Spesso vi sarà richiesto di uscire dalla città, là dove il pericolo si annida e la polizia si cag... ehm... cagionerebbe troppi rischi. Anche lì, potrete esplorare ogni pagliaio e fabbrica abbandonata, per giungere là dove nessun piedipiatti è mai arrivato prima! Sperando che gli sviluppatori mantengano la promessa di equilibrio tra parte di guida e a piedi, vi lascio alle conclusioni tenendo la mano destra sul cambio, come ogni bravo tamarro farebbe.

Marco "Sturo" Baciarello

Mmmh, speriamo si possa guidare una Uno Fire coi cerchi in lega!

Mica male la fauna cittadina... "A FATAAAAAA!" (notare che è passato col rosso).

CONCLUSIONI

Sinceramente, dopo aver visto Starlancer, credo non poco nella Digital Anvil. Spero di non sbagliarmi, perché questo Loose Cannon potrebbe davvero essere una ventata d'aria fresca nel campo degli action, almeno quanto lo è stato Soldier of Fortune. Il mix di guida e shooter, se ben bilanciato, potrebbe essere geniale! È molto presto per dirlo, ma non sono mai stato troppo prudente, io...

NEVERWINTER NIGHTS

Temo che alla Bioware abbiano intenzione di conquistare il mondo...

Prodotto: Interplay **Sviluppo:** Bioware **Uscita:** Aprile-Giugno 2001 **Sito:** www.neverwinternights.com/

KOLOSSAL IN ARRIVO?

Il mondo dei GDR sta per essere scosso da qualcosa di VERAMENTE grosso. Neverwinter Nights (NWN) promette di cambiare il nostro modo di intendere il gioco di ruolo online. Questo grazie a un elemento già collaudato, il "mondo persistente", e a uno totalmente nuovo per i computer: il Dungeon Master. Il tutto gestito attraverso le attesissime (e finora segretissime) regole di AD&D - Terza Edizione made in Wizards of the Coast.

Si potrebbe dire che NWN sarà una via di mezzo fra Everquest/Asheron's Call (per quanto riguarda l'aspetto grafico e di gameplay) e Ultima Online (per la presenza dei GM umani e per la gestione del mondo di gioco), ma questo sarebbe ancora poco. Sostanzialmente, il giocatore controllerà il proprio personaggio in un mondo predefinito o creato dal DM del server in cui gioca. In questo modo potranno interagire fino a 64 diversi giocatori, più DM multipli. Il DM potrà creare e/o modificare gli oggetti, l'aspetto grafico delle texture del motore 3D e le creature. Potrà direttamente controllare NPC e mostri, o creare quest e interi moduli via script. In sostanza, ogni server, a seconda delle scelte del suo DM, potrà essere del tutto personalizzato. Se poi 63 altri giocatori vi sembrano pochi, potrete chiedere al DM di aprire un "cancello", attraversando il quale potrete trasferirvi istantaneamente su un altro server e continuare le vostre scorribande.

Parlando dei PC (o PG che dir si voglia), questi godranno di libertà assoluta nelle loro azioni. Potrete fare i "soliti" avventurieri, o darvi alla macchia per dedicarvi al mestiere del bandito. Al momento, non è ben chiaro se si potranno intraprendere professioni "commerciali" come su UO, ma sospetto che grazie alla completa configurabilità del gioco, potrete avviare il vostro negozietto che sarà poi gestito da un NPC. A occhio e croce, dovrete "pagare" il DM per creare l'edificio e il NPC, quindi i proventi della bottega potrebbero esservi "girati" dal Master stesso. Ah, dimenticavo... NWN non sarà il vostro classico GDR isometrico. Alla Bioware hanno adattato il motore 3D di MDK2 creando Aurora, che già dal nome promette le stelle... Dai pochi screenshot disponibili e dalla visione di alcuni

Con *NWN* chi uscirà più di casa? Potete dire addio alla vostra vita sociale...

filmati, sembra che gli effetti di illuminazione saranno tra i più "dinamici" che abbiate mai visto, con ombre che si deformeranno al vostro passaggio o alla rotazione della telecamera. Il Solstice Toolset, poi, vi permetterà di controllare direttamente questo gioiello e di creare mondi nei minimi dettagli in assoluta libertà.

L'interfaccia dovrebbe essere, per certi versi, simile a quella di Planescape – Torment: cliccando sul vostro personaggio o sugli altri, apparirà un menu circolare con le possibili azioni. In basso avrete gli slot "veloci" per gli oggetti di uso comune e le informazioni sul giocatore. Il tutto sarà tendenzialmente trasparente, per non limitare il godimento dei vostri occhi di fronte alle capacità di Aurora. Da ultimo, un cenno sull'originale sistema di salvataggio dei vostri personaggi. Questi potranno ovviamente essere conservati sul proprio computer o sul server di gioco, ma anche nelle cosiddette "cassaforti" (Vaults) della Bioware. In quest'ultimo caso, il vostro PC non potrà salire di dieci livelli in mezz'ora di gioco tramite arcane pratiche, perché il server Bioware se ne accorgerà e taglierà drasticamente la vostra crescita. I DM che non vorranno personaggi hackati, o che comunque abbiano usato cheat, potranno restringere l'accesso al server ai soli personaggi "sicuri", ovvero quelli che provengono dal Vault.

Marco "Sturo" Baciarello

CONCLUSIONI

C'è poco da dire. Vista la capacità della Bioware nel campo dei GDR e la sua scelta di rendere il gioco il più customizabile possibile, sono sicuro che NWN si rivelerà un kolossal di grandi proporzioni. Da notare che questo titolo sarà sviluppato per tutti i sistemi operativi del creato, BeOS incluso. A presto con uno speciale degno di NWN!

• La resa della città è spettacolare e le ombre che vedete si muovono con un realismo incredibile!

• Ma guarda, si può aprire lo zaino anche mentre si picchia la gente!

Forse non tutti sanno che: le regole di terza edizione prevedono tre nuove classi: il monaco, il barbaro e l'ubriacone molesto.

Anteprime

SACRIFICE

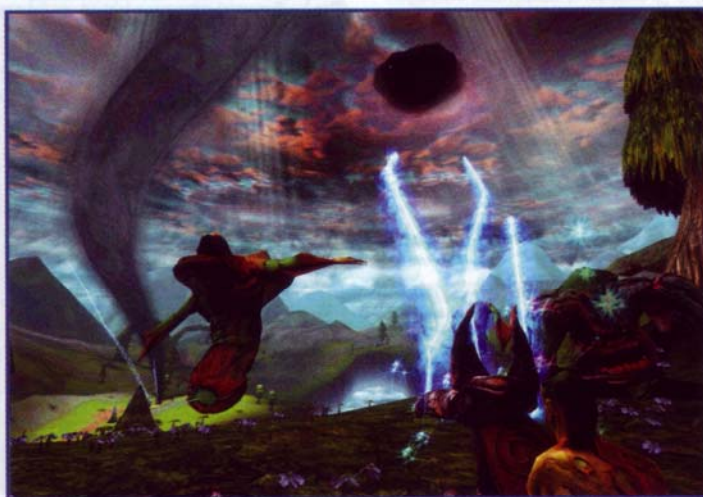
L'ennesimo capolavoro della Shiny?

Prodotto: Interplay **Sviluppo:** Shiny **Uscita:** Autunno 2000 **Sito:** www.sacrifice.net

LA NUOVA FRONTIERA DEGLI STRATEGICI IN TEMPO REALE

Se siete degli appassionati di videogiochi, sicuramente il nome Shiny vi ricorderà qualcosa. Sotto questo misterioso nome si nasconde infatti uno dei più innovativi team di sviluppo che mente umana ricordi, un team che ha dato luce a capolavori come il primo MDK o il tanto discusso Messiah.
Al recente E3, la Shiny ha presentato il suo nuovo progetto, uno strategico in tempo reale chiamato Sacrifice. Eppure, definire Sacrifice come un semplice strategico in tempo reale sarebbe davvero riduttivo, visto che questo titolo si annuncia come uno dei più innovativi e coinvolgenti giochi in uscita.
La storia alla base di Sacrifice è piuttosto originale. Il mondo di Sacrifice è governato da cinque differenti divinità che hanno creato con i loro immensi poteri diverse isole abitate dalle più strane creature. Voi vestirete i panni di un mago e il vostro compito sarà quello di combattere contro altri quattro avversari per riuscire a prendere il controllo di ogni isola e imporvi così all'attenzione della vostra divinità. Naturalmente i vostri poteri cambieranno a seconda della divinità che sceglierete di seguire.
Per combattere avrete a disposizione una serie praticamente infinita di magie. I programmatori assicurano che nella versione finale avrete oltre cinquanta incantesimi di attacco, oltre a una numerosa serie di magie per evocare creature. Evocando i vari esseri del mondo di Sacrifice (in tutto ce ne sono oltre sessanta), potrete dare vita così al vostro esercito personale, che potrete gestire esattamente come in uno strategico classico, raggruppandolo in unità e dandogli ordini di vario tipo. Come se non bastasse, potrete anche lanciare i vostri incantesimi per distruggere il nemico. La cosa interessante è che le vostre magie potranno influire direttamente sul paesaggio e sulle condizioni meteorologiche. Per esempio potrete creare un terremoto e far precipitare i nemici dentro un canyon, oppure lanciare un'improvvisa pioggia di fuoco sui vostri avversari. Il tutto viene visualizzato da un motore 3D che fa veramente paura, con grande spreco di effetti di luci e milioni e milioni di poligoni su schermo. Naturalmente potrete prendere attivamente parte all'azione. Per esempio potrete usare alcune creature, come i draghi, come mezzi di trasporto. Se vedete che le vostre truppe si trovano in difficoltà, potrete lanciarvi in picchiata sul nemico e abbrustolire gli avversari con i poteri del drago. E questa è solo una delle tantissime possibilità che Sacrifice offre al giocatore. Come era lecito aspettarsi, Sacrifice supporterà ampiamente il multiplayer, dando vita a emozionanti sfide per cinque giocatori contemporaneamente. L'uscita è prevista, salvo eventuali ritardi, per il prossimo autunno.

Sergio "Zaku" Pennacchini

Sacrifice è senza dubbio il titolo più interessante presentato all'E3.

Ecco cosa intendiamo quando diciamo che il motore 3D di _Sacrifice_ è assolutamente fuori parametro...

CONCLUSIONI

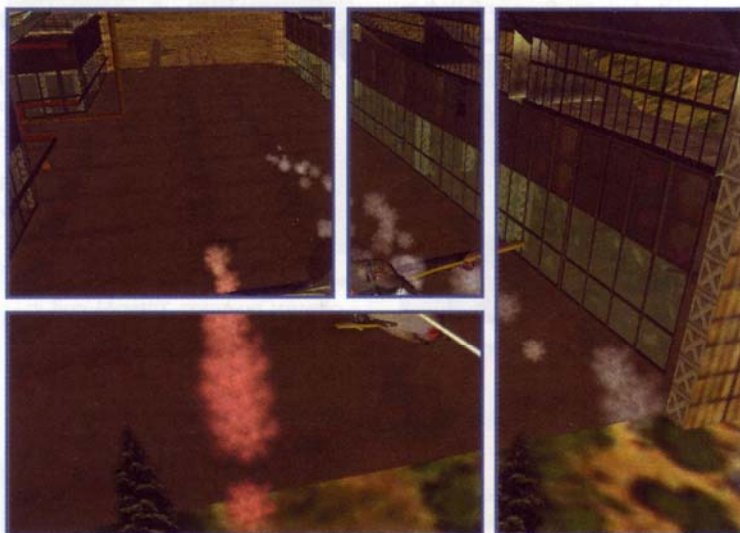
Sacrifice è stato senza dubbio il titolo più interessante presentato all'E3. Il motore grafico va visto per potersi rendere conto delle sue meraviglie, lo stile di gioco è davvero innovativo e interessante e il sonoro lascia assolutamente senza parole. Insomma, un capolavoro annunciato...

CRIMSON SKIES

Questo cielo è troppo piccolo per tutti e due...

Prodotto: Microsoft **Sviluppo:** Zipper Int. **Uscita:** Agosto **Sito:** www.microsoft.com/games/crimsonskies

UN ALTRO CAPOLAVORO DA MAMMA MICROSOFT?

Lasciando da parte il discorso X-Box (la nuova console di Zio Bill), al recente E3 la Microsoft si è imposta al grande pubblico soprattutto grazie all'enorme quantità di ottimi titoli presentati per PC. Alcuni erano seguiti di serie straconosciute, come il bellissimo Mechwarrior 4 o il frenetico Midtown Madness 2, mentre altri erano vere e proprie sorprese. Crimson Skies è sicuramente una di queste.
Sviluppato dalla Zipper Interactive, Crimson Skies è un simulatore di volo ambientato durante l'America degli Anni '30. Dopo il crollo dell'economia e l'avvento del proibizionismo, gli Stati Uniti sono piombati in una profonda crisi che ha dato vita a una sanguinosa guerra civile. L'America si è così divisa in quattro enormi fazioni che si danno battaglia nei nuvolosi cieli statunitensi. L'aereo e i dirigibili si sono imposti infatti come l'unico vero mezzo di trasporto, questo a scapito naturalmente delle ferrovie. Voi vestirete i panni di un impavido pilota che dovrà portare a termine una serie di missioni che andranno dallo scortare un mezzo amico fino allo spettacolare inseguimento di un treno in corsa.
Il sistema di controllo di Crimson Skies è molto semplice e certamente non richiede le ore e ore di allenamento che invece richiedono i simulatori di volo seri. CS è semplicemente un titolo arcade e immediato, ma non per questo semplice o poco divertente. Noi lo abbiamo provato all'E3 e, al di là

dello stile grafico davvero unico e innovativo, quello che ci ha più colpito è la giocabilità e il divertimento che questo titolo è in grado di offrire. Nella versione finale si potranno pilotare più di venti aerei completamente differenti tra loro, e tutti caratterizzati da una veste grafica che definire spettacolare ci sembra riduttivo. Le missioni saranno ambientate anche in mezzo a città e campagne, non solo nel freddo e azzurro cielo americano. Immaginatevi un combattimento ravvicinato in mezzo ai grattacieli di New York e vi farete una vaga idea di quello che vi aspetta in Crimson Skies.
Naturalmente non poteva mancare un completo supporto per il multiplayer. Crimson Skies permetterà di giocare sia via rete locale che sul servizio online della MSN Gaming Zone. Registrandovi gratuitamente sul sito potrete dare vita a emozionanti sfide sia in deathmatch (tutti contro tutti o a squadre) che in cooperative.

• **E il barone Zaku miete un'altra innocente vittima...**

Quello che ci ha più colpito è la giocabilità e il divertimento che questo titolo è in grado di offrire.

Sergio "Zaku" Pennacchini

• **Sfrecciare a tutta velocità in mezzo ai grattaceli per evitare il fuoco nemico è un giochetto da ragazzi... Crash, Ops...**

• **I cieli di *Crimson Skies* sono popolati da questi enormi dirigibili. Spesso saranno il vostro bersaglio principale.**

• **Inseguire un treno con il vostro fido aereo non è esattamente una cosa che capita tutti i giorni...**

CONCLUSIONI

Crimson Skies è senza dubbio uno dei titoli più attesi qui in redazione. Se tutto andrà come sembra, presto ci ritroveremo tra le mani uno dei giochi più divertenti del 2000. Staremo a vedere.

Dopo l'acquisto della Bungie, sembra che la Microsoft sia interessata a impossessarsi anche della Eidos.

Anteprime

Mostri alti trenta metri, sirene in topless e alieni con accento londinese!?!

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Prodotto: Interplay **Sviluppo:** Planet Moon **Uscita:** Autunno **Sito:** http:/www.interplay.com/giants/

MAI VISTO UNO COSÌ GROSSO!

Giants è la storia del conflitto di tre razze che lottano per il possesso di un pianeta composto di isole. Impersonando uno dei tre gruppi in questione e sfruttando ampiamente gli indigeni del luogo, dovrete combattere per il predominio delle isole. Le battaglie saranno gestite come un action in terza persona, ma contemporaneamente dovrete far progredire tecnologicamente la vostra squadra. Ogni razza potrà utilizzare le risorse del luogo e avvalersi dei vari tipi di fauna presenti sul pianeta. Allo stato attuale, in sostanza, il gioco sembra ricchissimo per quanto riguarda la parte "strategico-gestionale". Resta da vedere come sarà il gameplay vero e proprio.

Dai filmati disponibili, sembra che potrete controllare i singoli personaggi nel modo tipico degli action, ma non è chiarissimo come si farà a gestire i tre diversi membri della squadra Meccaryn.
La grafica sembra a dir poco da urlo, con dettagli curatissimi e un design intrigante che fonde il surreale dei fondali e di alcune creature con la tecnologia dei Meccaryns e delle loro strutture.
Il multiplayer si preannuncia a dir poco divertente, visto che i nove possibili partecipanti potranno impersonare cinque Meccaryns, tre Sea Reapers e quel pezzo di marc'antonio di Kabuto. Le modalità saranno classiche, ma con tocchi di pazzia furiosa... Un esempio? Il Capture The Guy With The Flag, dove dovrete conquistare non solo il classico bandierone, ma anche lo sfigatissimo esserino che lo ha in spalla...

Marco "Sturo" Baciarello

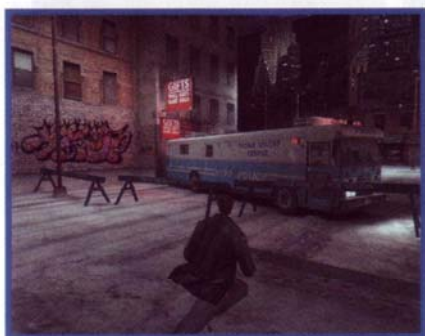
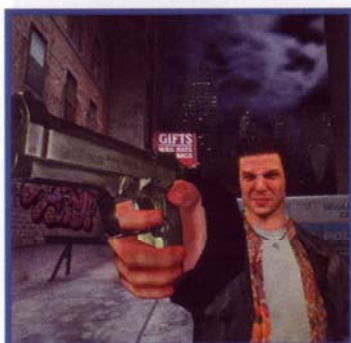
CONCLUSIONI

Io mi azzarderei a inserire G:CK nella categoria degli RTS, anche se sicuramente vi saranno moltissime influenze del genere action nella gestione del combattimento. In ogni caso, ci aspetta un gioco divertente e svitato...

Il degno erede di *Duke Nukem*?

MAX PAYNE

Prodotto: Gathering Of Developers **Sviluppo:** Remedy/3D Realms **Uscita:** Autunno **Sito:** www.maxpaine.com

HASTA LA VISTA, BABY...

I più attenti tra di voi avranno sicuramente riconosciuto questa frase, pronunciata da uno degli eroi più famosi dei film d'azione americani, Arnold Schwarzenegger.
Evidentemente i programmatori della Remedy si sono ampiamente ispirati ai più conosciuti film d'azione di Hollywood durante lo sviluppo del loro nuovo titolo, Max Payne.
MP infatti sembra la perfetta riproduzione di un cult movie come quelli di John Woo e James Cameron. Nei panni di un eroe senza macchia, dovrete scoprire chi ha ucciso i vostri genitori. Durante le vostre ricerche, qualcuno vi metterà i bastoni fra le ruote facendovi accusare di aver assassinato il capo della polizia. Insomma, la situazione sembra davvero complicata... L'intera avventura è ambientata per le strade di New York, che è stata riprodotta dai programmatori con una cura che definire maniacale ci sembra riduttivo. La grafica infatti è senza dubbio uno dei maggiori punti di forza di Max Payne, e possiamo assicurarvi che al confronto anche i titoli più blasonati come Quake 3 ne escono con le ossa rotte.
L'inquadratura sarà in terza persona, alla Tomb Raider per intenderci. Il vostro obiettivo sarà quello di farvi largo per le varie missioni, sparando a tutto quello che si muove e seguendo una trama che si preannuncia davvero coinvolgente.
L'azione sembra ispirarsi direttamente al film Matrix, con Max che potrà eseguire le acrobazie più assurde mentre spara con le sue fedeli armi. Vedere questo gioco in movimento è uno spettacolo semplicemente imperdibile.
Per ora non sono stati rivelati dettagli sul multiplayer, che non si sa se verrà effettivamente supportato nella versione finale. Naturalmente vi terremo aggiornati su ogni possibile sviluppo.
Per scoprire se avremo finalmente tra le mani il degno erede di Duke Nukem (ricordiamo che allo sviluppo ha partecipato anche una certa 3D Realms...), dovremo aspettare fino al prossimo autunno.

Sergio "Zaku" Pennacchini

CONCLUSIONI

Questo gioco sembra uno spettacolo, sia come grafica che come giocabilità. Se tutto va come previsto, presto avremo tra le mani un vero capolavoro.

Ma la regola della L sarà valida anche per il gigante Kabuto?

No One Lives Forever

Uno sparatutto diverso dal solito... in puro stile Monolith

Prodotto: Fox Interactive **Sviluppo:** Monolith **Uscita:** Ottobre **Sito:** www.foxinteractive.com/games/nolf/

LA MONOLITH TORNA SULLA SCENA...

La Monolith è senza dubbio una software house dalle notevoli capacità. Ora la casa americana torna alla ribalta annunciando ben due titoli. Se andate nelle news infatti scoprirete che è proprio la Monolith la casa che si occuperà dello sviluppo di Alien vs Predator 2. Oltre a questo atteso seguito, questi ragazzi sono attualmente al lavoro per ultimare il loro prossimo progetto, No One Lives Forever, presentato in grande stile al recente E3.

NOLF è uno sparatutto con un'ambientazione piuttosto originale. In pratica vestiremo gli attillatissimi panni di una coraggiosa spia, che dovrà cercare di sventare un piano criminale di un gruppo terroristico. Il gioco si rifà chiaramente ai film classici di spionaggio degli Anni '60, come James Bond e Austin Powers. I programmatori promettono che la giocabilità sarà piuttosto diversa dagli sparatutto classici, visto che spesso sparare non sarà la scelta migliore per sopravvivere. Insomma, non dovrete usare solo mouse e tastiera ma anche il vostro simpatico cervello. Come prevedibile avrete a vostra disposizione una serie di

gadget speciali degni dell'agente di Sua Maestà, come un rossetto esplosivo, gas sonnifero e così via. La grafica utilizza il nuovo Lithtech Engine 2 e il risultato è davvero notevole. I livelli sono semplicemente spettacolari e la caratterizzazione dei personaggi e degli ambienti vi lascerà senza parole. Aspettatevi anche tutte quelle caratteristiche ormai fondamentali negli shooter, come danno localizzato e Intelligenza Artificiale di alto livello. A ottobre dal vostro negoziante di fiducia.

Sergio "Zaku" Pennacchini

CONCLUSIONI

Uno sparatutto diverso dal solito dotato di una grafica che si preannuncia semplicemente spettacolare. Inoltre la protagonista è una bella gnocca...

Project Eden

Un nuovo titolo della Core e questa volta senza Lara Croft...

Prodotto: Eidos Interactive **Sviluppo:** Core Design **Uscita:** Autunno **Sito:** www.eidos.com

LA CORE RITROVA IL PARADISO PERDUTO...

La Core finalmente è al lavoro su un progetto non appartenente alla strafamosa serie di Tomb Raider. I programmatori inglesi evidentemente erano alla ricerca di nuovi stimoli, quindi hanno preso la nostra formosa Lara Croft e l'hanno incrociata geneticamente con una serie di creature mutanti davvero raccapriccianti. Così è nato Project Eden... Beh, magari non proprio così, ma quello che conta è che PE sembra un titolo davvero degno della fama di questi programmatori. Nel prossimo futuro, la popolazione della Terra abiterà dentro città fatte di palazzi alti decine di chilometri, collegati tra loro da tunnel e strade. Purtroppo i raggi del sole non possono raggiungere le zone basse di queste città e questo ha portato a un cambiamento genetico di alcuni esseri umani. Non c'è bisogno di aggiungere che queste zone sono anche le più pericolose e sono popolate da esseri raccapriccianti quanto letali e spietati. Voi dovrete guidare un gruppo di quattro agenti speciali dell'UPA (Urban Protection Agency) e dovrete risolvere una serie di missioni che vi porteranno alla fine alla scoperta del paradiso perduto, unica speranza ormai per il genere umano. La grafica utilizzerà, udite udite, un motore 3D completamente nuovo, che permetterà la visuale sia in terza persona che in soggettiva. Naturalmente sarà supportato anche il multiplayer fino a un massimo di quattro giocatori contemporaneamente, uno per ogni membro del team UPA. La trama si preannuncia davvero spettacolare. Infatti non dovrete solo combattere, ma anche interagire con una numerosa serie di personaggi che vi potranno aiutare o ostacolare durante le vostre missioni. Project Eden sembra insomma un titolo con tutte le carte in regola per diventare un grosso successo. L'uscita è prevista per il prossimo autunno.

• **Questo tizio sembra uscito direttamente da un film di Robocop.**

Il motore di PE verrà utilizzato per il nuovo di Tomb Raider.

Sergio "Zaku" Pennacchini

CONCLUSIONI

Finalmente la Core si cimenta in qualcosa di diverso dal solito Tomb Raider. I risultati sembrano eccellenti e fanno di Project Eden uno dei titoli da tenere d'occhio con molta attenzione.

Anteprime Mod

Sito Internet: in lavorazione

PII 300
64Mb RAM
Scheda 3D
Modem 56K

DRAGON BALL Z

Sviluppo: Un gruppo di italiani con tanta voglia di fare Uscita: N/D Gioco Supportato: Tribes

DAL FUMETTO AL CARTONE AL VIDEOGIOCO!

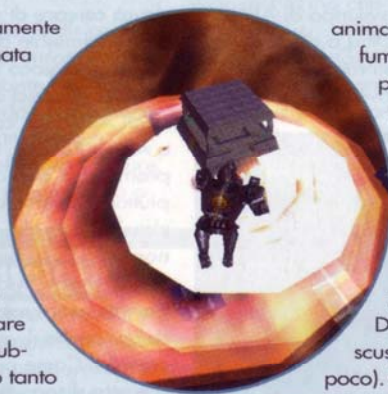
Piccoli sviluppatori italiani crescono...

• L'aura dei personaggi è stata ricreata con un astuto stratagemma in grado di offrire grande spettacolo.

• Molte delle mosse speciali usano effetti base di *Tribes*, ma guardate i risultati! Magnifici!

Il panorama Italiano per lo sviluppo completo di Mod purtroppo non è mai stato tanto roseo. Questa piccola tendenza però sembra stia per prendere un cambio di direzione capace di farci conoscere meglio e di far rivalutare le nostre potenzialità. Ora parte del cambiamento che si sta manifestando può essere visto in questo nuovo mod per Tribes. Un gruppo di appassionati italiani con le giuste conoscenze di base, si sta dedicando anima e corpo alla realizzazione del primo mod italiano dedicato all'immortale Tribes. E tanto per essere originali, non ci troveremo di fronte a uno dei soliti mod dove le modifiche si limitano a qualche arma diversa, ma a un totale sconvolgimento del modo di giocare. Come potete ben capire dal titolo, il mod in questione è ispirato (anzi oserei dire che è un omaggio) alla serie animata/fumettosa di Dragon Ball Z. Allo stato attuale dei lavori le idee non mancano affatto e già molti risultati sono tangibilissimi (basta vedere le foto sparse per la pagina per rendersene conto). Umani, Sayan e Namecchani sono le prime tre razze quasi perfettamente sviluppate, ognuna con le proprie caratteristiche che tendono a renderle uniche e capaci di usare determinati attacchi spirituali tratti direttamente dalla serie animata e riprodotti con estrema fedeltà usando gli effetti grafici di Tribes Base (sembrano fatti apposta, tanto sono belli).

La sensazione che si prova nel giocare questo mod è definibile come semplice e pura esaltazione!

Anche se non è possibile prelevare alcuna Alpha pubblica, sono stato tanto fortunato da poter giocare assieme a uno degli sviluppatori per poter assaggiare meglio quanto essi ci promettono.
La sensazione che si prova nel giocare questo mod è definibile come semplice e pura ESALTAZIONE!
Alcune delle mosse speciali (parlo in particolare del BING BANG ATTACK tipico di Vegeta) danno una carica interiore inimmaginabile. Poi gli scenari aperti (grande punto di forza di Tribes) e immensi danno un tocco di atmosfera incredibile ricreando l'aria che si respira nel cartone animato o nel fumetto con una perfezione unica (se i mappers faranno un buon lavoro avremo un capolavoro di gioco dedicato a DBZ su PC e scusate se è poco). Come se non bastasse, i nostri cari connazionali ci hanno promesso in futuro la possibilità di avere nuovi Model creati appositamente per il mod! Alcune skin sono già pronte e qualitativamente sono molto buone. Inoltre sicuramente qualche suono campionato vedrà la luce nelle versioni successive. Ultimo appunto è che, come per Screaming Fist, anche questo mod sarà del tipo client side (ovvero dovrete scaricare una parte del codice sulla vostra macchina). Ma da quello che ho visto posso assicurarvi che ne varrà assolutamente la pena.

Vincenzo "Mahdi" Marino

• Fuoco e fiamme purificheranno il mondo...

CONCLUSIONI

Questo DBZ Mod è una delle cose che aspettavo da parecchio per Tribes, che pare sia stato programmato proprio per questo fine (oltre che per fare una barca di soldi). Già nella sua versione pre pre pre Alpha garantisce un discreto divertimento per quelli che conoscono la serie e non. Un grande applauso di incoraggiamento a questi bravi giocatori italiani!

Q3 MANGA

Sviluppo: Q3manga Team **Uscita:** Quando sarà pronto **Gioco Supportato:** Quake 3 Arena

PIKACHUUU!!!

Anteprime Mod

Sito Internet:
www.planetquake.com/q3manga/

PII 300
64Mb RAM
Scheda 3D
Modem 56k

saiyaman model skinned by zerocartin

Q3 MANGA
http://www.planetquake.com/q3manga

No, non sono diventato pazzo tutto di un colpo: conoscete, vero, i celeberrimi Pokémon, la famosa serie di videogiochi per GameBoy che ha venduto milioni di copie in tutto il mondo e che ha dato vita anche a un cartone animato? Conoscete pure gran parte delle serie di cartoni giapponesi, spero! Potevano forse mancare in Quake3? Naturalmente no, così un intrepido gruppo di programmatori ha pensato bene di realizzare un mod per tutti gli appassionati dei manga e anime (ossia i cartoni animati) giapponesi, da Dragonball fino appunto a Pokémon.
Q3 Manga è un Mod/Tc creato per tutti gli amanti dei manga/anime. I personaggi saranno ben dieci, ognuno appartenente a una differente "fazione". Ogni fazione avrà prerogative e abilità peculiari che le altre non avranno e ogni personaggio avrà il suo set di attacchi e animazioni. In pratica le armi di Quake 3 sono tutte state sostituite dagli attacchi tipici dei vari personaggi. Per esempio i vari Pokémon avranno gli stessi poteri visti nei cartoni animati e Gohan di Dragonball utilizzerà i suoi poteri mentali per sconfiggere gli avversari. A detta dello staff, le mappe saranno molteplici e ognuna attribuita a un personaggio, sulla base del paesaggio che contraddistingue il manga stesso. L'idea sembra piuttosto interessante, ma purtroppo al momento non è possibile vedere nessuno screenshot delle mappe, solo quelli dei model dei personaggi.

Il gioco sarò strutturato secondo due distinte modalità: Deathmatch e Missione.

Il Deathmatch (definito Battle Mode) sarà diviso in due tipologie: tutti contro tutti e il classico a squadre. Ovviamente due personaggi uguali verranno automaticamente inseriti nella medesima squadra e i punteggi verranno attribuiti secondo le classiche regole delle clanwar.
Il Mission Mode invece è concepito per essere giocato da soli nel buoi della vostra cameretta. Dovrete scegliere una fazione e un personaggio a vostra discrezione e vi verrà presentata una lista dei gruppi avversari che potrete affrontare. Le missioni saranno essenzialmente duelli uno contro uno, eccezion fatta per qualche compito che dovrete portare a termine in un determinato lasso di tempo per avere ulteriori punti.
Per il momento (ma probabilmente ne verranno create altre) lo staff sta lavorando sulle skin di Dragon ball, Pokémon, Man-Machine (uomini macchine, tipo Megaman per intenderci), Fist (Ken Shiro e tutti i bravi seguaci delle arti marziali), GDR (dove verranno inseriti i personaggi dei più famosi giochi di ruolo giapponesi per console) e Sword (che accomuna tutti i personaggi che utilizzano spade e simili). Vedremo cosa riusciranno a inventarsi. Ho dato uno sguardo a come stanno procedendo i lavori e pare proprio che ci stiano mettendo molto impegno: se son rose...

Yuri [LeX] Vigo

Un mod originale e insolito. Se vi piace il Giappone, Q3 *Manga* vi farà impazzire...

Al momento non sono disponibili foto dei livelli, ma per quanto riguarda i model dei personaggi i programmatori stanno facendo un ottimo lavoro.

I personaggi saranno ben dieci, ognuno con abilità e poteri specifici.

CONCLUSIONI

Indubbiamente fantasiosa l'idea, anche se non nutro grandi speranze di vita per un mod di questo genere. Di certo ci farà sorridere le prime volte, ma per quanto concerne la sua longevità... non ci scommetterei sopra neanche le mutande sporche di mia nonna...

Presto la redazione di Net Gamer vi stupirà con un nuovo mod, Quake3 TANGA!

Anteprime **Mod**

Sito Internet: www.planethalflife.com/matrix

PII 300
64Mb RAM
Scheda 3D
ISDN

MATRIX

Sviluppo: **Matrix Team** Uscita: **Da definirsi** Gioco Supportato: **Half-Life**

KNOCK KNOCK NEO...

Il cult movie della nuova generazione arriva su *Half-Life*...

The Matrix è senza dubbio uno dei film più di successo degli ultimi anni. Intorno al capolavoro dei fratelli Wacowsky è nato un vero e proprio fenomeno di culto, ed era assolutamente inevitabile che qualche appassionato si decidesse a realizzare un mod per il suo sparatutto preferito. E così eccoci qui a parlare della versione per Half-Life di Matrix. Sembra che Half-Life non sarà l'unico sparatutto a beneficiare della compagnia di Neo e compagni, infatti è già disponibile una versione per Quake 2 e sembra che sia in lavorazione anche un'edizione per Quake 3 Arena. Ma torniamo a parlare dell'edizione per il capolavoro della Valve...
Matrix HL nasce principalmente come mod a squadre. In pratica potrete scegliere se far parte dei ribelli e impersonare uno tra Neo, Trinity e Morpheus, oppure far parte dei cattivi, difendendo la Matrice e cercando di dominare il mondo. Naturalmente ogni personaggio ha i propri poteri, che rispecchieranno fedelmente le spettacolari scene di combattimento che abbiamo visto al cinema. Per esempio potrete evitare i proiettili, ma solo se non state sparando e se siete rivolti con lo sguardo verso il nemico. Inoltre potrete utilizzare le vostri arti di Kung Fu, anche se al momento non sappiamo se nella nuova versione potrete vedere anche le animazioni. Naturalmente non mancherà anche il famoso salto sui muri, che vi permetterà di prendere alle spalle i vostri nemici se sarete abbastanza veloci e precisi. Altra abilità è il Super Jump, che vi consentirà di raggiungere zone altrimenti inaccessibili con un salto normale. Come se non bastasse, ogni personaggio avrà un proprio livello di energia e potrà usare solo alcune delle abilità sopra elencate.
Questa scelta dei programmatori è stata dettata dalla volontà di creare delle squadre molto diverse tra loro, in modo che il giocatore debba utilizzare delle tattiche completamente diverse a seconda della fazione che predilige.
I membri del team hanno realizzato anche una serie di mappe che rispecchiano più o meno fedelmente gli ambienti che abbiamo visto nel film. Naturalmente ogni livello è stato studiato per permettere ai giocatori di sfruttare pienamente le abilità in loro possesso. Purtroppo la versione che abbiamo provato (che troverete comunque nel nostro CD) era ancora molto instabile e per giunta non funziona con l'upgrade 1.1.0.0 di Half-Life. In questo momento i membri del team di sviluppo stanno lavorando a una patch che risolverà questo e molti altri problemi. Il mod sembra ben strutturato e divertente e, anche se al momento è pieno di errori e molte delle mappe sono ancora incomplete, potrebbe diventare la perfetta reincarnazione digitale del film The Matrix. A presto per una recensione completa...

Potrete scegliere se far parte dei ribelli e impersonare uno tra Neo, Trinity e Morpheus, oppure far parte dei cattivi, difendendo la Matrice e cercando di dominare il mondo.

• **Sono stati realizzati dei model completamente nuovi. Qui potete vedere Trinity, sicuramente uno dei meglio realizzati.**

• **L'abbiamo sempre detto che Morpheus era solo un esibizionista...**

Sergio "Zaku" Pennacchini

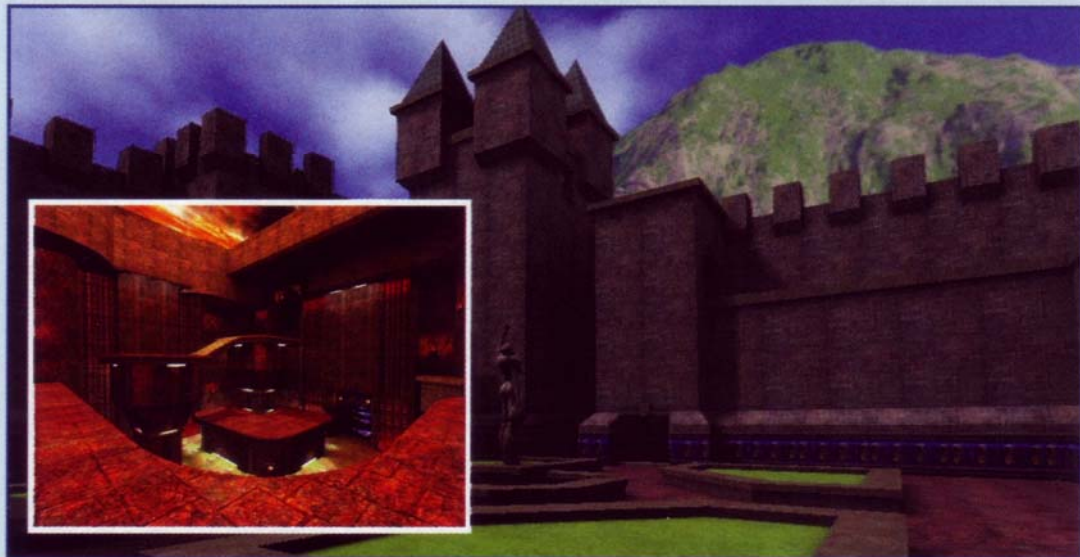
CONCLUSIONI

Un mod sicuramente ben fatto che riesce a creare l'atmosfera che si respirava nel film. Al momento è troppo pieno di bug per dare un giudizio, ma personalmente mi aspetto molto da questi ragazzi. Staremo a vedere.

E ora, un bel mod di "Rocco più che mai a Londra 2". Questo sì che è un vero cult movie!

Rocket Arena 3

Sviluppo: David "CRT" Wright, Mungo e TEAM **Uscita:** Luglio (?) **Gioco Supportato:** Quake 3 Arena

IL MIGLIOR MOD MAI REALIZZATO PER Q3?

Di solito ogni sparatutto che riesce ad avere un certo successo ha un supporto da parte della comunità che rasenta l'incredibile. Prendiamo Half-Life per esempio. I mod realizzati per il titolo della Valve sono tantissimi e a volte ci troviamo di fronte a veri e propri progetti che hanno davvero poco di amatoriale, con grossi investimenti di denaro e di risorse umane. Ne è un esempio il bellissimo Counterstrike, ormai diventato mod "ufficiale" di Half-Life. E Quake 3? Dopo un periodo di stasi iniziale dovuto alla necessità da parte dei programmatori di conoscere a fondo il motore di Quake 3, stanno cominciando ad arrivare i primi mod davvero grossi. Il più importante finora è stato senza dubbio Q3 Fortress, che è riuscito ad aggiudicarsi un buon numero di appassionati e di server in tutto il mondo. Ma il grande atteso di questo periodo è senza dubbio Rocket Arena 3, che a nostro giudizio rientra di diritto in quella categoria dei mod professionali di cui fa parte, come detto, Counterstrike. RA3 è semplicemente troppo grande per essere descritto con efficacia, e il lavoro che sta alle sue spalle ha dell'incredibile.

RA3 prende la pesante eredità di RA2 (di cui parliamo proprio in questo numero) e porta la giocabilità a nuovi livelli grazie a numerose aggiunte. Innanzitutto, nella prima versione saranno incluse otto mappe (in tutto trentadue arene) create appositamente per questo mod, che si preannunciano semplicemente spettacolari. Alcuni dei mapper lavorano infatti stabilmente nel campo dell'industria dei videogiochi, e questa professionalità traspare chiaramente vedendo quello che sono riusciti a creare. Le modalità di gioco saranno quattro: Pratica, Red Rover Arena (dove vengono eliminati i tempi di attesa per il respawn, molto più frenetico e simile a un classico deathmatch), Rocket Arena (riedizione della classica modalità di RA2, con scontri uno contro uno o tra piccole squadre) e infine Clan Arena (che funziona esattamente come la modalità di RA2, in pratica dovrete scegliere i membri della vostra squadra e cominciare a darvele di santa ragione). Ricordiamo che all'interno della stessa mappa possono avvenire più scontri contemporaneamente, con la possibilità per gli appassionati di osservare tramite un sistema di telecamere completamente nuovo lo svolgimento dell'azione. Lo stile di gioco è lo stesso di Rocket Arena 2. Niente medikit, inizierete con tutte le armi a vostra disposizione e l'unico vostro obiettivo sarà quello di sopravvivere cercando di fraggare più avversari possibile. Pensate che per questo gioco è stata creata addirittura una colonna sonora completamente inedita, questo a ulteriore prova della professionalità di questo team di sviluppo guidato da David Wright, ormai vera leggenda del multiplayer.

L'uscita è stata annunciata per il 23 luglio. Non sappiamo se questa data verrà rispettata, ma quello che è certo è che nel prossimo numero troverete una recensione completa di questo attesissimo mod.

Sergio "Zaku" Pennacchini

Un mod che si prepara a bissare il grande successo ottenuto dai suoi predecessori

• Le strutture create per le mappe di *Rocket Arena 3* hanno davvero dell'incredibile. Questa è gente che sa davvero il fatto suo...

Anteprime Mod

Sito Internet: www.planetquake.com/servers/arena

PII 400
128Mb RAM
Scheda 3D cattiva
ISDN

Le primedonne si fanno sempre attendere...

• Non sappiamo che dire, siamo commossi...

CONCLUSIONI

Un mod semplicemente spettacolare, che si prepara senza dubbio a bissare il grande successo ottenuto dai suoi predecessori. Semplicemente imperdibile.

Anteprime Mod
Sito Internet:
www.planethalflife.com/manke/

PII 233
64Mb RAM
Scheda 3D

THEY HUNGER 2

Sviluppo: Neil Manke **Uscita:** Agosto **Gioco Supportato:** Half-Life

MEGLIO DI NOCTURNE, PIÙ TERRORIZZANTE DI RESIDENT EVIL...

Dal creatore di *They Hunger* e *USS Darkstar*, una nuova fantastica total conversion per *HL*.

Ma quanto è bravo Neil Manke nel design dei livelli...

Se siete dei veri appassionati di Half-Life, sicuramente avrete già sentito il nome di Neil Manke. Questo ragazzo è infatti universalmente riconosciuto come uno dei migliori mapper per il capolavoro della Valve. Neil ha già sfornato numerosi capolavori tra cui il bellissimo USS Darkstar e il terrorizzante They Hunger. Ora Manke è al lavoro per completare il seguito di They Hunger, intitolato con molta originalità They Hunger 2: Rest In Pieces. TH2 è una total conversion, quindi in pratica un gioco completamente nuovo che sfrutta il motore 3D di Half-Life. Nuove mappe, nuove armi, nuovi personaggi, tutto è stato riscritto partendo da zero. L'ambientazione è quella horror classica di titoli come Nocturne e Resident Evil. La storia vi vede impegnati nel tentativo di sgominare una massa putrescente di zombi di vario tipo. L'azione si svolge nei dintorni di una cittadina abbandonata. A vostra disposizione avrete un nuovo arsenale di armi che comprende tra l'altro una nuova pistola Glock con silenziatore e un bastardissimo fucile da cecchino per gli amanti degli Head Shot. Questo mod è single player only, in pratica è come un enorme data disk che però ha il non trascurabile pregio di non costare assolutamente nulla se non qualche ora di download. Il lavoro ormai è in fase piuttosto avanzata, Neil prevede di finire il tutto per il prossimo agosto. Controllate spesso il sito ufficiale per eventuali aggiornamenti.

Sergio "Zaku" Pennacchini

CONCLUSIONI

They Hunger 2 è l'ennesima dimostrazione della bravura di Neil Manke sia come mapper che come programmatore. Questa TC sembra davvero spettacolare sotto ogni punto di vista, sia come design delle mappe che a livello di gameplay. Un must per ogni appassionato di Half-Life che si rispetti.

WASTELAND

Anteprime Mod
Sito Internet:
http://www.wastelandhalflife.com/main.shtml

PII 233
64Mb RAM
Scheda 3D
Modem 56k

Sviluppo: Wasteland Half-Life Team **Uscita:** Imminente **Gioco Supportato:** Half-Life

IL MONDO È STATO DISTRUTTO ANCORA UNA VOLTA... CHE SFIGA...

Ken, sei tu, fantastico guerriero...

La Terra è stata distrutta da un violento conflitto nucleare. Le grandi città non esistono più, la popolazione è stata decimata e ogni giorno si deve lottare per procurarsi dell'acqua e del cibo, beni diventati presto più importanti del vile denaro. I sopravvissuti si sono organizzati in bande che lottano tra di loro per rimanere vivi. No, questo non è il nuovo film di Mad Max o la trama di Fallout 3, è semplicemente la storia che sta alla base di Wasteland, nuovo mod per il capolavoro della Valve, Half-Life. Certo, non è niente di originale, ma questo mod si preannuncia davvero interessante grazie a un design delle armi e a dei livelli di altissima qualità. Il gameplay prevede il classico deathmatch a squadre tipo Counterstrike (però senza obiettivi come recuperare ostaggi o cose del genere), e ci trasporta in un mondo semidistrutto e disastrato. I personaggi a disposizione naturalmente si adeguano a questa triste ambientazione, per cui potremo massacrare avversari impersonando esseri mutanti.
Il mod prevede una serie completamente nuova sia di mappe che di armi. Per quanto riguarda le weapons, avremo a che fare con pistole, fucili da cecchino, bazooka e alcune completamente inventate e adatte all'ambientazione di Wasteland.
Anche le mappe rispecchieranno la trama di WL e per lo più saranno ambientate in posti desertici e città abbandonate. Presto una recensione completa su queste pagine.

Con due pistole si spara meglio che con una sola!

Opss... scusa, mi è scappato il grilletto...

Sergio "Zaku" Pennacchini

CONCLUSIONI

A dispetto di una trama banale e di uno stile di gioco che sa di già visto, Wasteland può vantare una realizzazione tecnica davvero di primissimo livello. I model dei personaggi e le mappe sono quanto di meglio possiate trovare in giro.

Anche se They Hunger 2 è solo singleplayer, non potevamo fare a meno di parlarvene. Questo mod è uno spettacolo!

MARATHON: RESURRECTION

Anteprime Mod
Sito Internet: www.planetunreal.com/marathon
PII 400
128Mb RAM
Scheda 3D
ISDN

Sviluppo: Marathon Team **Uscita:** Quando e' finito **Gioco Supportato:** Unreal Tournament

A VOLTE RITORNANO...

Un classico per Mac trova nuova vita grazie al motore di *UT*.

Sicuramente tutti conoscerete la Bungie, compagnia di sviluppo ormai famosa in tutto il mondo grazie a titoli come la serie Myth e gli attesissimi Halo e Oni.
Il titolo che consegnò la definitiva gloria alla Bungie fu un prodotto per Mac, il bellissimo Marathon. In pratica si trattava di uno sparatutto in soggettiva che vi trasportava in un futuro dove degli insetti alieni minacciavano la sopravvivenza del genere umano. Lo stile di gioco piuttosto innovativo lo rese ben presto un vero punto di riferimento per gli appassionati Mac. Ora un ambizioso team di sviluppo sta lavorando a un mod per Unreal Tournament che riprenderà l'ambientazione e il gameplay di Marathon ai giorni nostri. Il mod nasce soprattutto per il multiplayer, visto che al momento questa è l'unica modalità ufficialmente annunciata. Le mappe e le armi saranno una versione riveduta e corretta di quelle viste in Marathon e naturalmente verrà inclusa anche la possibilità di collegarsi ai computer sparsi per le varie mappe esattamente come succedeva nel capolavoro della Bungie.

• I programmatori hanno ricostruito alla perfezione i vecchi livelli di Marathon...

Le armi e i modelli dei personaggi saranno completamente rivisti e chiaramente riprenderanno lo stile visto in Marathon. Pensate che per la realizzazione delle mappe i programmatori hanno riutilizzato le texture usate ai tempi dalla Bungie. Anche le modalità per la sezione multiplayer saranno le stesse di Marathon, quindi vedremo il ritorno di vecchi classici come il "Kill The Guy With The Ball" e "King Of The Hill". Purtroppo l'uscita non è ancora stata annunciata, ma non credo che vedremo niente prima del prossimo autunno...

Sergio "Zaku" Pennacchini

CONCLUSIONI

Indubbiamente un mod molto interessante che sembra ricreare alla grande l'atmosfera e lo stile di gioco di un grande classico come Marathon. Il fatto che la Bungie ha ufficialmente autorizzato il progetto e che, sembra, parteciperà al beta testing sono ulteriori garanzie di successo.

URBAN EMPIRES

Anteprime Mod
Sito internet: http://www.planetunreal.com/urbanempires
PII 400
128Mb RAM
Scheda 3D
ISDN

Sviluppo: Maniac Team **Uscita:** Autunno **Gioco Supportato:** Unreal Tournament

NEL SACRO NOME DEL DENARO...

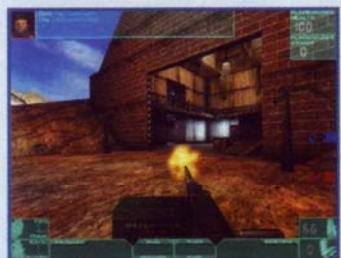
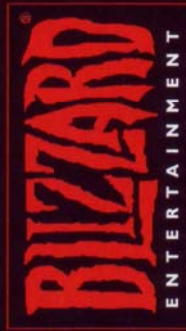
L'ennesimo clone di *Counterstrike?*

Urban Empires può essere tranquillamente definito come l'ennesimo clone di Counterstrike per Unreal Tournament. Questa definizione non vuole essere affatto un'offesa, visto che CS rimane sicuramente uno dei migliori mod mai realizzati.
Lo stile di gioco alla base di Urban Empires è molto semplice. Due squadre entrano in un server. Il capitano di ogni team deve girare per la mappa alla ricerca di un posto vantaggioso dove stabilire la propria base. Dopo averlo trovato, potrà sistemare i propri soldati nei punti che ritiene più opportuni.
All'inizio di ogni partita ogni squadra avrà a disposizione una certa somma di denaro che, come in Counterstrike, potrà essere usata per acquistare armi ed equipaggiamenti vari. Ogni mappa avrà un particolare tipo di missione, che può variare dal dover assassinare un preciso nemico al recupero di oggetti particolari. Uccidendo i nemici e portando a termine le varie missioni, ogni squadra riceverà del denaro extra da utilizzare sempre per comprare nuovi strumenti di morte e distruzione. Da notare che il capitano della squadra sarà sempre colui che potrà decidere come spendere il denaro, indipendentemente dal suo punteggio.
L'arsenale a vostra disposizione è davvero enorme e propone tutte armi realmente esistenti, oltre a occhiali a infrarossi per la visione notturna, granate, coltelli e così via. Da quello che abbiamo visto possiamo assicurarvi che i programmatori stanno facendo un ottimo lavoro. Presto sui vostri monitor...

Sergio "Zaku" Pennacchini

CONCLUSIONI

Un mod indubbiamente ben realizzato che promette ore e ore di sano divertimento in teamplay. Forse lo stile di gioco è troppo simile a quello di Counterstrike, ma alla fine che male c'è nel copiare uno dei migliori mod di sempre?

Disse la vacca al mulo (nato in un tranquillo paesino nei pressi di Parigi), come ti puzza il cu...

LA VENDETTA ERA SOLO L'INIZIO...

Recensioni

Vacanze? Cosa Sono Le Vacanze?

Pensavate che durante l'estate finalmente avreste potuto lasciare da parte il PC e correre sulla spiaggia alla ricerca di qualche giovane pulzella da corteggiare? Sbagliato! Pensavate che tanto in questo periodo di giochi per PC ne escono pochissimi? Ancora più sbagliato! Il periodo di Luglio/Agosto ha portato un vero e proprio scossone al mercato dei videogiochi per computer. Uscite di titoli come Diablo 2, Vampire The Masquerade, Shogun Total War, Ground Control, Star Trek Conquest Online e Icewind Dale hanno segnato una decisa svolta, quella della qualità. Mai come in questo periodo abbiamo visto tanti titoli di così elevata qualità uscire contemporaneamente. Il minimo che possiamo fare è non andare in vacanza, dimenticarci della birra e delle ragazze, e chiuderci in stanza armati di PC ultrapotente e di un bel condizionatore. Così potremo passare tutte le nostre agognate ferie da soli insieme ai migliori giochi PC del 2000. Evviva!

"Muori bastardo!" Bang, bang!

Ehm scusate, il nostro prode redattore Marco "Sturo" Baciarello è stato appena colto da un forte malore... ci scusiamo per questo piccolo inconveniente e vi assicuriamo che riprenderemo le trasmissioni il più presto possibile, magari dopo un bel mesetto di vacanza passato sotto al sole, insieme a ettolitri di birra e a qualche ingenua fanciulla. Aloha!

LE NOSTRE ICONE

Per rendere più immediato il nostro metodo di valutazione abbiamo deciso di adottare alcune icone semplici e chiare. Ecco il loro significato...

GRAFICA

È bello? È brutto? Scatta come una 500 senza benzina? Indovinate di cosa parliamo qui...

SONORO

Grandi musiche ed effetti sonori realistici e azzeccati possono segnare la differenza tra un buon titolo e un capolavoro.

GIOCABILITÀ

Sistema di controllo, divertimento, longevità. Tutti questi elementi compongono la giocabilità di un titolo.

MULTIPLAYER

Secondo noi l'aspetto più importante di un videogioco. Abbiamo deciso di dividere il voto nelle seguenti sezioni: Internet (che comprende sia via modem che su server), Lan (rete locale) e Upgrade (un voto che indica il futuro supporto della comunità di appassionati con mod, mappe, skin, ecc.).

.NetGamer

Recensioni

DIABLO II

Prodotto: Blizzard Entertainment **Sviluppo:** Blizzard North **Sito:** http://blizzard.com/diablo2

IL SIGNORE DEL TERRORE È TORNATO!

Requisiti minimi
Windows 95/98/NT 4.0 Service Pack 5
Pentium 233Mhz
32 Mb RAM
650 Mb di spazio su disco
Scheda compatibile DirectX

Requisiti ideali
P 300Mhz
RMb RAM
5 Gb di spazio su disco
Scheda 3D con 16 Mb di RAM
Linea ISDN o ADSL

Testato su
AMD K7 550Mhz
RMb RAM
770 Nvidia TNT2 32MB RAM

Supporto Multiplayer
Internet, Lan, (Battle.net, TCP/IP)

Diablo 2 è costituito da 4 Atti: l'accampamento delle Ranger, Lut Gholein, Kurast e Il Finale. Ogni Atto ha una propria ambientazione e tutto ciò che vi troverete all'interno, mostri e png compresi, saranno a tema con l'atmosfera del gioco.
Ogni atto ospita una città, ora non più come la vecchia Tristram, ma vere e proprie città con tanto di png che lavorano e che gironzolano per le strade (davvero suggestiva sotto questo aspetto Lut Gholein, dove donne con i veli e omaccioni con i turbanti se ne vanno indisturbati per le stradine sabbiose della città).
Rimarrete un po' disorientati dalle grandi distanze da percorrere e forse qualche volta avrete l'impressione di non sapere dove vi trovate, ma attivando la Mappa Automatica, un vero gioiello di programmazione, tutto apparirà chiaro ai vostri occhi.
Oltre a vedere le strutture riprodotte sulla mappa stessa, delle croci colorate identificheranno voi e i PNG con i quali potrete interagire. Inoltre, segnaleranno nel multiplayer i vostri alleati o i vostri nemici.
Eh già, perché in questo seguito è stato inserito un particolare menu che vi permetterà di dichiarare il vostro allineamento verso gli altri giocatori. Potrete quindi stringere alleanze con gli altri personaggi, condividendo quindi i punti esperienza guadagnati, oppure dimostrarvi neutrali e fare da soli senza l'aiuto di nessuno; infine dal 9° livello in su, potrete dichiarare la vostra ostilità a un giocatore. Questa modalità di definizione dell'allineamento può essere stabilita solo all'interno delle città.
Ogni volta che vi sposterete da una locazione all'altra u scritta comparirà in alto nel schermo, infor man-

BENVENUTI NELL'INFERNO... PER LA SECONDA VOLTA...

Il multiplayer è senza dubbio la parte più divertente di Diablo 2.

Il primo annuncio di Diablo 2 è stato nel settembre 1997, l'attesa è stata snervante...

RECENSIONI 46

CARNE DA MACELLO

DIABLO 2 PUÒ ESSERE GIOCATO ATTRAVERSO LA SOLITA LAN O SU INTERNET. POTRETE USUFRUIRE DEL SUPPORTO BATTLE.NET SIA CHE USIATE UN PERSONAGGIO CLOSED O UN PERSONAGGIO OPEN, SOLO CHE NON POTRETE MAI GIOCARE DELLE PARTITE MESCOLANDO I DUE TIPI DI PERSONAGGI.

Dalla schermata di gioco selezionate Battle.net, e il vostro PC inizierà la procedura per collegarsi al server più veloce, controllando la validità della vostra copia di Diablo 2 con un check sulla vostra CD-KEY.

Arrivati a questa schermata potrete inserire il vostro account e la vostra password se già li avete e collegarvi a Battle.net, altrimenti cliccate su "crea nuovo account" (operazione piuttosto semplice).

Vi ritroverete in Battle.net pronti per giocare! L'ultima nota riguarda le fasi di creazione di nome account e nome del personaggio. Potrebbe capitare che i nomi che avete scelto siano già in uso all'interno del Reame, poco importa, perché il programma vi avvertirà e vi rimanderà alla sezione precedente dove dovrete modificare il nome scelto e riprovare. Se[…]a in Bnet guys!

DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...

REQUISITI

Scoprite con noi se quei 5 milioni spesi per l'ultimo PC sono valsi a qualcosa...

CARNE DA MACELLO

Non siamo tutti dei geni del multiplayer. Per questo motivo in ogni recensione troverete il box Carne Da Macello con una guida step by step su come connettersi on line con quel gioco. Naturalmente se avete ancora dubbi potete contattarci via E-mail.

Nello scrivere queste due pagine non è stato fatto alcun male ad animali, cose o persone.

SEZIONE

Una semplice icona vi indicherà la sezione che state sfogliando. Per una lista di queste icone potete controllare il sommario principale.

LA COMUNITÀ

Un box semplice dedicato alla comunità di appassionati. In pratica si tratta di una lista di siti Internet dedicati al gioco in questione che per i loro contenuti si segnalano come dei veri e propri punti di riferimento per i fan.

5 personaggi, 4 Atti, 3 CD, 2 (milioni di copie ordinate) e 1 solo Diablo da uccidere: vi pare poco?!?

dovi in che livello siete. Dai primi momenti di gioco noterete la profondità dell'atmosfera che sa creare D2. Già l'introduzione e il dialogo con i personaggi vi immergono in questo mondo terribile e insidioso e, complice una musica arrangiata e studiata alla perfezione, vi terranno incollati allo schermo per ore e ore. Ogni volta che troverete un nuovo oggetto, vi verrà voglia di indossarlo per vederlo riprodotto sul vostro personaggio. Questo infatti è uno dei particolari più curati, visto che (quasi) ogni oggetto viene riprodotto idealmente dall'inventario al gioco, e in modo ancora diverso per ogni personaggio che lo indossa.
La splendida interfaccia dell'inventario faciliterà le vostre decisioni, visto che vi basterà evidenziare un oggetto per far apparire tutte le sue caratteristiche in un comodo menu a scomparsa e comunque basterà aprire il menu delle statistiche, indossare l'oggetto, osservare le modifiche e valutare se tenerlo. E di oggetti ce ne saranno veramente tanti, e di diversi tipi: da quelli normali, a quelli magici, a quelli rari, fino a quelli unici, senza dimenticare gli oggetti Socketed, dei particolari strumenti che possiedono degli incavi all'interno

LA COMUNITÀ

IL MERCATO ITALIANO NON È SICURAMENTE QUELLO AMERICANO, MA ESISTONO COMUNQUE DEI SITI DEGNI DI NOTA CHE VI TERRANNO AGGIORNATI SU TUTTE LE NOVITÀ RIGUARDANTI DIABLO 2:

PROJECT ZERO

Il primo sito in Italia che si occupa esclusivamente dei giochi Blizzard. All'interno troverete lunghi articoli e interessanti notizie che riguardano i giochi della casa di Irvine, con un occhio di riguardo verso il nuovo nato Diablo 2. Il vasto forum vi permetterà di vendere/comprare/scambiare oggetti per Diablo2 o di discutere con altri appassionati e non, di Diablo2, Starcraft/BW e del futuro progetto Blizzard: Warcraft III. La comunità di ANVI vi aiuterà a risolvere i problemi più comuni di connessione, e per i clan offre uno spazio gratuito con tanto di forum privato.

http://bnet.anvi.it

DIABLOITALIA

Il sito italiano monotematico dedicato interamente al mondo di Diablo. Troverete un sacco di informazioni e

news aggiornate quotidianamente con trucchi e consigli per districarvi nel selvaggio mondo di Battle.net. L'ampia sezione di discussione permette a chiunque di scambiare pareri e tattiche con altri giocatori. Potrete inoltre stringere dei contatti con altri appassionati per vendere i vostri oggetti, o magari scoprire se qualcuno possiede quell'elmo che vi manca per completare l'armamento.

http://www.diabloitalia.com

THE UNOFFICIAL DIABLOII SITE

Questo è sicuramente il sito più completo e aggiornato su Diablo 2 che esista nel mondo. Qui troverete qualsiasi informazione sul gioco, tonnellate di screenshots, miliardi di speciali su personaggi e oggetti, interviste e considerazioni personali di ex tester. L'area Download è immensa e contiene, solo per citare un particolare, tutti i filmati usciti in Rete su Diablo 2, dal The Calling alla pubblicità giapponese del gioco. Se cercate qualcosa, qui la troverete, peccato solo che sia in inglese...

http://www.diabloii.net

IL RING DEI CLAN ITALIANI DI DIABLO 2

Se avete un clan, non potete fare a meno di iscrivervi al Ring dei clan Italiani di Diablo 2, una comoda interfaccia che lega tutte le gilde e i

clan di questo fantastico gioco. Un modo per farsi conoscere anche agli altri clan e un modo più facile e veloce per stringere alleanze o dichiarare guerre. Grazie all'impegno degli NjT [http://www.mediterraneo.cc/njt] questo progetto appena agli inizi conta già parecchi clan iscritti.

http://ring.anvi.it

+ • Trama coinvolgente • Ci giocherete per almeno 3 anni senza stufarvi • La vastità degli schemi di gioco è impressionante

− • La risoluzione in 640*480 • La possibilità di salvare durante il single player è scomoda • Forse troppo facile all'inizio e troppo difficile dopo

PRESTAZIONI 3D Non è obbligatoria, ma una scheda 3D migliora il frame rate e gli effetti speciali, oltre ad aumentare la resa grafica degli ambienti.

7	9	7	

LAN	9
INTERNET	6
UPGRADE	7

8

CONCLUSIONI

Per quanto vi possa piacere o meno, se inizierete a giocarci, non potrete più farne a meno. Diventerà la vostra droga giornaliera, dallo stress del lavoro o della scuola, dai Francesi che vincono al 93° o dalla ragazza che vi fa soffrire. La profondità di questo gioco è travolgente, e se ciò che vi stavate chiedendo è:«E' valsa la pena attendere?», la risposta è sicuramente Sì! Lo so, la grafica in 640*480 fa storcere il

Non esiste nulla di più bello che entrare nel canale francese di Battle.net e sfottere i Francesi

CLANLIFE

Questo è un box facoltativo, nel senso che non lo troverete in tutti gli articoli, ma solo in quelli dove si possono formare clan, per esempio Half-Life (è difficile trovare un clan di Superbike 2000, giusto per capirci). Qui vi indicheremo quelli che sono i clan più importanti e come fare per entrare in un clan.

DOWNLOAD

Anche questo è un box facoltativo. In pratica si tratta di una lista di file interessanti da scaricare per il gioco in questione. Potrebbe trattarsi di patch, di mod, di mappe o più semplicemente di skin e altre cose del genere. Naturalmente ogni vostro consiglio è ben accetto.

PLAYZONE

Ok, vi siete comprati quel gioco che aspettavate da mesi e non sapete dove andare a giocare su Internet? Beh, non vi preoccupate, ci siamo noi di Net Gamer. In questo box (che rimane sempre facoltativo visto che non tutti i giochi supportano il multiplayer via Internet e i server dedicati) vi indicheremo i server migliori per andare a uccidere il prossimo in emozionanti partite in multiplayer.

VOTAZIONI

Un semplice voto da 0 a 10. State tranquilli che se un gioco fa schifo, un bello 0 non glielo toglie nessuno.

PRESTAZIONI 3D

Scoprite con noi se quelle 500.000 lire spese per l'ultima scheda video sono valse a qualcosa...

PREGI E DIFETTI

I pro e i contro di un videogioco. La possibilità di bombardare la Francia è considerata un pregio.

Recensioni

DIABLO II

Prodotto: Blizzard Entertainment Sviluppo: Blizzard North Sito: http://blizzard.com/diablo2

Requisiti minimi
- Windows 95/98/NT 4.0 Service Pack 5
- Pentium 233Mhz
- 32Mb RAM
- 650Mb di spazio su disco
- Scheda video compatibile DirectX

Requisiti ideali
- P 300
- 64Mb RAM
- 1.5 Gb di spazio su disco
- Scheda 3D con 16Mb di RAM
- Linea ISDN o ADSL

Testato su
- AMD K7 550Mhz
- 64Mb RAM
- V770 Nvidia TNT2 32Mb RAM

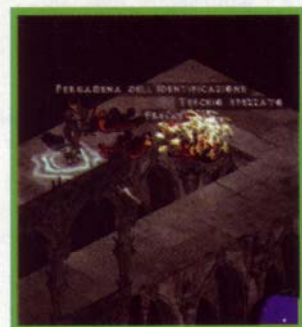
Supporto Multiplayer
- Lan, (Battle.net, TCP/IP)
- Internet

IL SIGNORE DEL TERRORE È TORNATO!

Diablo 2 è costituito da 4 atti: l'accampamento delle Ranger, Lut Gholein, Kurast e Il Finale. Ogni atto ha una propria ambientazione e tutto ciò che vi troverete all'interno, mostri e png compresi, saranno a tema con l'atmosfera del gioco.
Ogni atto ospita una città, ora non più come la vecchia Tristram, ma vere e proprie città con tanto di PNG che lavorano e che gironzolano per le strade (davvero suggestiva sotto questo aspetto Lut Gholein, dove donne con i veli e omaccioni con i turbanti se ne vanno indisturbati per le stradine sabbiose della città). Rimarrete un po' disorientati dalle grandi distanze da percorrere e forse qualche volta avrete l'impressione di non sapere dove vi trovate, ma attivando la Mappa Automatica, un vero gioiello di programmazione, tutto apparirà chiaro ai vostri occhi. Oltre a vedere le strutture riprodotte sulla mappa stessa, delle croci colorate identificheranno voi e i PNG con i quali potrete interagire. Inoltre, segnaleranno nei multiplayer i vostri alleati o i vostri nemici. Eh già, perché in questo segui-

to è stato inserito un particolare menu che vi permetterà di dichiarare il vostro allineamento verso gli altri giocatori. Potrete quindi stringere alleanze con gli altri personaggi, condividendo i punti esperienza guadagnati, oppure dimostrarvi neutrali e fare da soli senza l'aiuto di nessuno. Infine dal 9° livello in su, potrete dichiarare la vostra ostilità a un giocatore. Questa modalità di definizione dell'allineamento può essere stabilita solo all'interno delle città.
Ogni volta che vi sposterete da una locazione all'altra una scritta comparirà in alto nello schermo, informandovi in che livello siete. Dai primi momenti di gioco noterete la profondità dell'atmosfera che sa creare D2. Già l'introduzione e il dialogo con i personaggi vi immergono in questo mondo terribile e insidioso e, complice una musica arrangiata e studiata alla perfezione, vi terranno incollati allo schermo per ore e ore. Ogni volta che troverete un nuovo oggetto, vi verrà voglia di indossarlo per vederlo riprodotto sul vostro perso-

BENVENUTI NELL'INFERNO... PER LA SECONDA VOLTA...

Il multiplayer è senza dubbio la parte più divertente di *Diablo 2*.

CLOSED, OPEN O HARDCORE?

La Blizzard, per evitare che l'utilizzo dei trainer (per chi non li conoscesse quei programmi che permettono di modificare il proprio personaggio rendendolo invincibile) rovinasse il divertimento dei giocatori (cosa che è accaduta con Diablo), ha deciso di trasformare il sistema di connessione da Client to Client a Client to Server. In questo modo, giocando su Battle.net nella forma Closed, i personaggi vengono salvati sul server (al momento dell'uscita dal gioco e ogni cinque minuti mentre state giocando) e modificarli per poter barare diventa molto più complicato, senza contare che entrare senza permesso in un server è considerato un reato punibile penalmente. Ma quali sono le vere differenze tra personaggi Closed e Open?

Personaggio Open: può giocare nel gioco singolo, in LAN, in TCP/IP e battle.net, viene salvato sul PC ed è più facilmente modificabile con i trainer. Potete giocarlo anche in singleplayer e magari usarlo in battle.net con i vostri amici vantandovi di quanto siete fighi. In battle.net viene visualizzato con saio marrone.

Personaggio Closed: può giocare solo su battle.net, viene salvato sul reame (server) Blizzard e diventa quasi inattaccabile dai trainer. Inoltre viene costantemente monitorato dai server che interviene se particolari azioni modificano la normale struttura del gioco in battle.net conserva l'immagine dell'ultimo salvataggio avvenuto.

Personaggi HardCore: una volta che avrete completato il gioco, potrete crearvi un personaggio HardCore. Questa modalità di gioco, consigliata solo ai veri duri, prevede una sola vita per il vostro personaggio. Avete letto bene. Sì, una volta morto, il vostro eroe non potrà più tornare in vita. Potrete giocare con questa modalità in tutti e due i tipi di personaggi, sia Open che Closed. Come sempre i personaggi Closed HC sono avvantaggiati dal fatto che in battle.net potranno partecipare alla classifica del Reame mostrando la loro vera forza!

Personaggi Closed e Open non potranno mai giocare assieme, visto che le partite create sono completamente diverse, i primi creano le partite sui server, mentre i secondi ospitano la partita sul proprio computer, attraverso Internet.

Il primo annuncio di Diablo 2 è stato nel settembre 1997, l'attesa è stata snervante...

• **Un bravo Paladino deve saper fare tre cose: combattere fino alla morte, rimanere casto e puro (ma dove??) e scappare quando i mostri sono troppi!!!**

5 personaggi, 4 atti, 3 CD, 2 milioni di copie ordinate e 1 solo *Diablo* da uccidere: vi pare poco?!?

naggio. Questo infatti è uno dei particolari più curati, visto che (quasi) ogni oggetto viene riprodotto idealmente dall'inventario al gioco, e in modo ancora diverso per ogni personaggio che lo indossa.
La splendida interfaccia dell'inventario faciliterà le vostre decisioni, visto che vi basterà evidenziare un oggetto per far apparire tutte le sue caratteristiche in un comodo menu a scomparsa e comunque basterà aprire il menu delle statistiche, indossare l'oggetto, osservare le modifiche e valutare se tenerlo. E di oggetti ce ne saranno veramente tanti e di diversi tipi: da quelli normali, a quelli magici, a quelli rari, fino a quelli unici, senza dimenticare gli oggetti Socketed, dei particolari strumenti che possiedono degli incavi all'interno dei quali potrete inserire delle gemme che amplificheranno le loro caratteristiche e aggiungeranno incredibili effetti, come il congelamento o i danni da fuoco e veleno! Troverete molto utile quest'interfaccia soprattut-

LA COMUNITÀ

Il mercato italiano non è sicuramente quello americano, ma esistono comunque dei siti degni di nota che vi terranno aggiornati su tutte le novità riguardanti *Diablo 2*:

PROJECT ZERO

http://bnet.anvi.it

Il primo sito in Italia che si occupa esclusivamente dei giochi Blizzard. All'interno troverete lunghi articoli e interessanti notizie che riguardano i giochi della casa di Irvine, con un occhio di riguardo verso il nuovo nato *Diablo 2*. Il vasto forum vi permetterà di vendere/comprare/scambiare oggetti per *Diablo 2* o di discutere con altri appassionati e non, di *Diablo 2*, *Starcraft/BW* e del futuro progetto Blizzard: *Warcraft III*. La comunità di ANVI vi aiuterà a risolvere i problemi più comuni di connessione, e per i clan offre uno spazio gratuito con tanto di forum privato.

DIABLOITALIA

http://www.diabloii.net

Il sito italiano monotematico dedicato interamente al mondo di *Diablo*. Troverete un sacco di informazioni e news aggiornate quotidianamente con trucchi e consigli per districarvi nel selvaggio mondo di Battle.net. L'ampia sezione di discussione per-

mette a chiunque di scambiare pareri e tattiche con altri giocatori. Potrete inoltre stringere dei contatti con altri appassionati per vendere i vostri oggetti, o magari scoprire se qualcuno possiede quell'elmo che vi manca per completare l'armamento.

THE UNOFFICIAL DIABLO II SITE

http://www.diabloii.net

Questo è sicuramente il sito più completo e aggiornato su *Diablo 2* che esista nel mondo. Qui troverete qualsiasi informazione sul gioco, tonnellate di screenshots, miliardi di speciali su personaggi e oggetti, interviste e considerazioni personali di ex tester. L'area Download è immensa e contiene, solo per citare un particolare, tutti i filmati usciti in Rete su *Diablo 2*, dal The Calling alla pubblicità giapponese del gioco. Se cercate qualcosa, qui la troverete, peccato solo che sia in inglese...

IL RING DEI CLAN ITALIANI DI DIABLO 2

http://ring.anvi.it

Se avete un clan, non potete fare a meno di iscrivervi al Ring dei clan Italiani di *Diablo 2*, una comoda interfaccia che lega tutte le gilde e i clan di questo fantastico gioco. Un modo per farsi conoscere anche dagli altri clan e un modo più facile e

veloce per stringere alleanze o dichiarare guerre. Grazie all'impegno degli NjT [http://www.mediterraneo.cc/njt] questo progetto appena agli inizi conta già parecchi clan iscritti.

• **Ecco l'Arcangelo Tyrael, una vera leggenda per i giocatori di *Diablo 2*!**

• **Che morte spettacolare! Radament illumina la stanza dopo aver assaggiato la mia spada!**

CARNE DA MACELLO

DIABLO 2 PUÒ ESSERE GIOCATO ATTRAVERSO LA SOLITA LAN O SU INTERNET. POTRETE USUFRUIRE DEL SUPPORTO BATTLE.NET SIA CHE USIATE UN PERSONAGGIO CLOSED O UN PERSONAGGIO OPEN, SOLO CHE NON POTRETE MAI GIOCARE DELLE PARTITE MESCOLANDO I DUE TIPI DI PERSONAGGI.

Dalla schermata di gioco selezionate Battle.net, e il vostro PC inizierà la procedura per collegarsi al server più veloce, controllando la validità della vostra copia di *Diablo 2* con un check sulla vostra CD-KEY.

Arrivati a questa schermata potrete inserire il vostro account e la vostra password se già li avete e collegarvi a Battle.net, altrimenti cliccate su "crea nuovo account" (operazione piuttosto semplice).

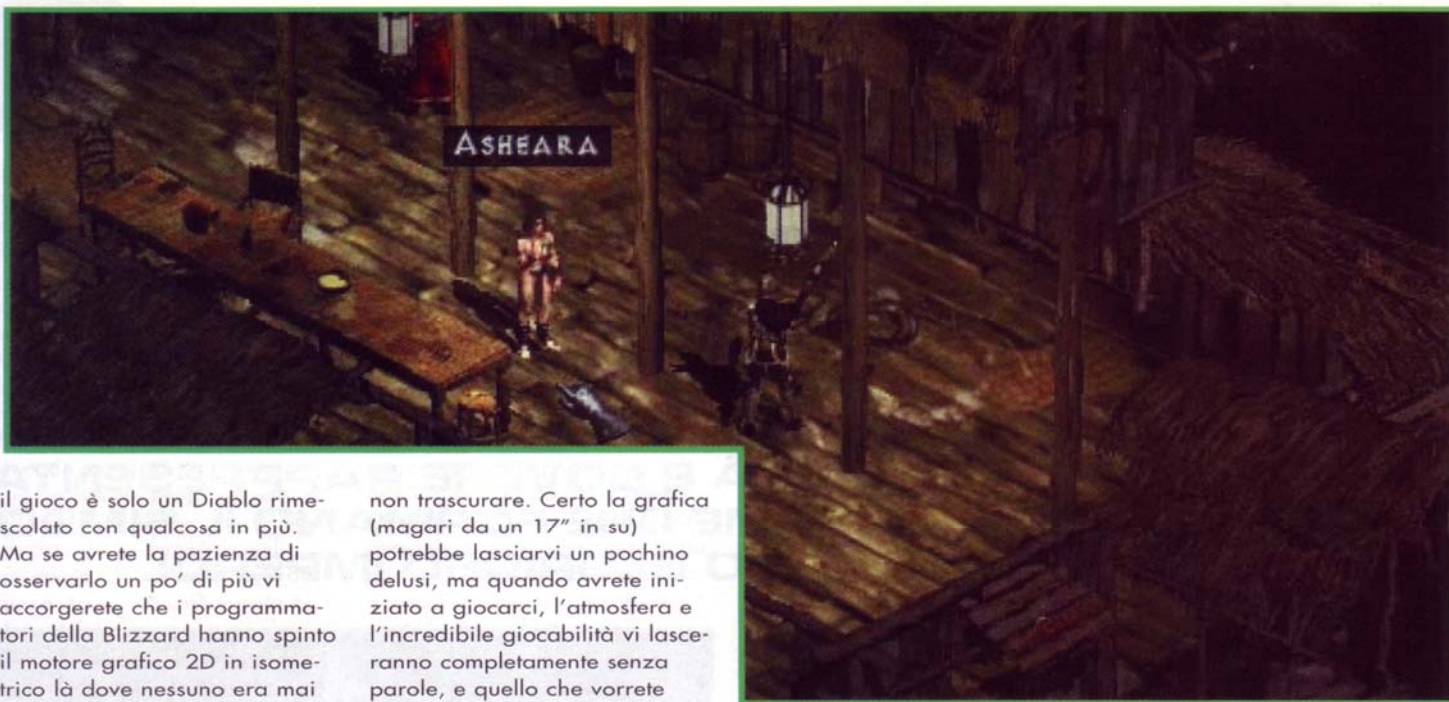
Vi ritroverete in Battle.net pronti per giocare! L'ultima nota riguarda le fasi di creazione di nome account e nome del personaggio. Potrebbe capitare che i nomi che avete scelto siano già in uso all'interno del Reame, poco importa, perché il programma vi avvertirà e vi rimanderà alla sezione precedente dove dovrete modificare il nome scelto e riprovare. See ya in Bnet guys!

DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...

• **Ora quando scambierete gli oggetti potrete prima valutarli osservando la loro immagine e le loro caratteristiche.**

• **Come potete notare l'ambiente dell'inventario è stato aumentato e sono stati inseriti nuovi elementi da indossare: guanti, stivali e cintura!**

to nel momento in cui acquisterete o scambierete degli oggetti.
La Blizzard infatti ha puntato molto sull'aspetto Multiplayer di Diablo 2, curando le interfacce che renderanno l'interazione tra i vari giocatori più facile e divertente. Ora, quando dovrete comprare un oggetto, lo vedrete veramente, saprete quanto spazio occupa nel vostro inventario e conoscerete tutte le sue caratteristiche. Alla Blizzard hanno pensato davvero a tutto, perfino a evidenziare gli oggetti quando sono per terra: vi basterà tener premuto il tasto ALT per far apparire sopra ogni oggetto una scritta descrittiva, e cliccandoci sopra, l'oggetto sarà vostro!
Quello che invece non appare molto piacevole a primo acchito è la grafica, che è un tantino "vecchia" per questo periodo. Ma attenti, ciò che in verità pregiudica questo aspetto è la risoluzione che è stata adottata: un misero 640*480 che poteva starci, ma che necessitava almeno della possibilità di un 800*600. I più storceranno il naso e diranno: mah,

Quando inizierete a giocare in Battle.net ed entrerete in un clan, il vostro divertimento salirà alle stelle... anche le bestemmie...

il gioco è solo un Diablo rimescolato con qualcosa in più. Ma se avrete la pazienza di osservarlo un po' di più vi accorgerete che i programmatori della Blizzard hanno spinto il motore grafico 2D in isometrico là dove nessuno era mai giunto prima. Ragazzi, stiamo parlando di un triplo livello di parallasse e di ottimi effetti di luce e fading emulati anche via software, senza contare che con questa scelta grafica, sarà avvantaggiato il Frame Rate e la possibilità di muovere molti mostri sullo schermo, senza incorrere in rallentamenti o altro. Questi sono fattori da non trascurare. Certo la grafica (magari da un 17" in su) potrebbe lasciarvi un pochino delusi, ma quando avrete iniziato a giocarci, l'atmosfera e l'incredibile giocabilità vi lasceranno completamente senza parole, e quello che vorrete fare sarà giocare, giocare e giocare!

I tecnici Blizzard stanno inoltre sistemando i server che ospiteranno il popolo di Battle.net. A dire la verità le scarse prestazioni dei server fino a questo momento mi hanno lasciato perplesso, ma sono fiducioso in continui aggiornamenti mirati a migliorare la stabilità dei server. Se a tutto questo aggiungiamo che il gioco è completamente in italiano (filmati e parlato inclusi), non posso che giudicare estremamente positivo Diablo 2.

E se la grafica è l'unica cosa che guardate in un gioco, non preoccupatevi, perché Diablo 2 vi farà cambiare idea su cosa sia veramente un videogioco!

• La cura maniacale con cui sono state create le abitazioni delle varie città è sorprendente!

Alessandro "LordSoth" Gibin

Una volta che avrete iniziato a giocare, l'unica cosa che vi farà smettere saranno le urla dei vostri vicini di casa! No, forse neanche quelle...

• Trama coinvolgente • Ci giocherete per almeno 3 anni senza stufarvi • La vastità degli schemi di gioco è impressionante

• La risoluzione in 640*480 • La possibilità di salvare durante il single player è scomoda • Forse troppo facile all'inizio e troppo difficile dopo

PRESTAZIONI 3D Non è obbligatoria, ma una scheda 3D migliora il frame rate e gli effetti speciali, oltre ad aumentare la resa grafica degli ambienti.

LAN	9
INTERNET	6
UPGRADE	7

7 — 9 — 9 — **8**

CONCLUSIONI

Per quanto vi possa piacere o meno, se inizierete a giocarci non potrete più farne a meno. Diventerà la vostra droga giornaliera, dallo stress del lavoro o della scuola, dai Francesi che vincono al 93° o dalla ragazza che vi fa soffrire. La profondità di questo gioco è travolgente, e se ciò che vi stavate chiedendo è «È valsa la pena attendere?», la risposta è sicuramente Sì!

Diablo 2 è dannoso per il vostro bioritmo: riuscireste a giocarci anche per 14 ore consecutive, senza rendervi conto che ne sono passate 24...

Recensioni

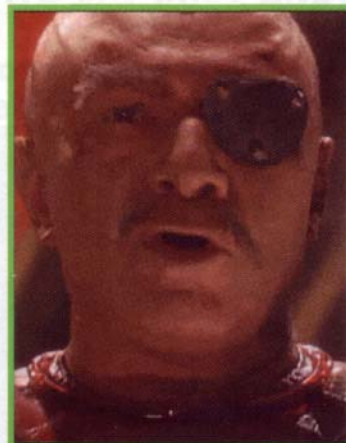
Requisiti minimi
PII 300
32Mb RAM
500Mb di spazio su disco
Scheda 3D
Requisiti ideali
PII 400
128Mb RAM
900Mb di spazio su disco
GeForce o superiore
Testato su
PII 350
128Mb RAM
GeForce DDR
Modem ISDN
Supporto Multiplayer
Internet, Lan, Mplayer.com

Star Trek Klingon Academy

Prodotto: Interplay **Sviluppo:** 14° East **Sito:** www.kliwgowacademy.com

ONORE, LEALTÀ E DOVERE RAPPRESENTANO LE TRE LAME CHE FORMANO IL SIMBOLO DEL NOSTRO GLORIOSO IMPERO!

UN SIMULATORE DI VOLO SPAZIALE DAVVERO DIVERSO DAL SOLITO. IL TUTTO DOVE NESSUN UOMO È MAI GIUNTO PRIMA...

Pochi anni prima dell'importantissimo trattato di Camp Khitomer (dove la Federazione e l'impero Klingon inizieranno le trattative di pace), nel cuore dell'impero una lotta intestina sconvolge la popolazione. Migliaia di navi si danno battaglia ronzando come api impazzite, lanciandosi terribili bordate di plasma capaci di straziare gli scafi più duri.
In questo periodo di crisi e di instabilità l'alto consiglio Klingon, per porre rimedio alle ingenti perdite subite dagli attacchi dei ribelli, si è visto costretto a riaprire le accademie facendo appello all'onore e alla fedeltà dei giovani cadetti che un giorno prenderanno posto sui ponti di battaglia sacrificando la propria vita all'impero. Noi, nei panni di Torlek, figlio di non mi ricordo più chi, siamo stati scelti nella massa per affrontare il corso d'elite sotto la guida del grande Generale Chang, il quale avrà sin da subito un occhio particolare nei nostri confronti (mi raccomando spalle al muro quando vi presentate nei suoi uffici).
Per chi ancora non avesse ben identificato il periodo storico nel quale gli eventi si andranno a svolgere, risolverò subito

• LA USS YAMATO! Una bestia enorme dal potere distruttivo ancora più grosso.

L'effetto dell'esplosione materia/antimateria di un siluro fotonico non è da considerare fonte di abbronzatura...

questo problema dicendo che tutto Klingon Academy risulta essere un prequel del grande film Star Trek 6 Rotta verso l'ignoto (il più bello in assoluto) e che ripercorrerà gli eventi fino al trattato di Khitomer già citato. Dopo la maestosa introduzione che illustra in modo più o meno dettagliato gli eventi descritti sopra (da notare anche il modo in cui Chang perde il suo occhio sinistro), vediamo di affrontare di petto l'interfaccia grafica che ci permetterà di accedere alle varie opzioni del gioco. La prima ovviamente è data dalla campagna single-player che, come presto vedremo, risulta essere degna dei 6 CD sui quali è stato versato il gioco; altra opzione è data dal simulatore in grado di farci assaggiare subito il sapore del plasma caldo in una quick battle oppure tramite delle missioni storiche realizzate impeccabilmente (c'è anche la missione Genesis). L'ultima opzione è data dal multiplayer.
Iniziamo a descrivere la campagna in singolo. Questa è composta da circa 25 missioni preprogrammate che vi daranno moltissimo filo da torcere anche al livello di difficoltà più basso. Ciascuna di queste missioni è sempre accompagnata da un briefing realizzato in un ottimo FMV dove il generale Chang in persona vi istruirà sui compiti da portare a termine caramellando il tutto con discorsi altamente poetici ispirati al grande Shakespeare (a quanto pare i Klingon ne vanno matti). Dopo aver assistito al briefing verremo in breve buttati sul ponte di comando della nostra amata nave stellare. La visuale è quella che si può ammirare dal visore principale della plancia di comando, quindi una sorta di soggettiva frontale sulla quale vengono proiettati anche dei quadranti con informazioni vitali sui sistemi interni della nostra nave e sulla navigazione.
Ritorniamo a sederci in plancia e pensiamo a far muovere questa carretta vedendo cosa ci aspetta nel freddo vuoto interstellare. Essendo KA un simulatore di enormi vascelli spaziali, tutti gli smanettoni incalliti si troveranno ben presto sorpresi dal fatto che per fare una semplice virata occorrerà del tempo... molto tempo, e soprattutto noteranno che la nave, una volta mollati i controlli continuerà la traiettoria per inerzia fin quando i possenti motori non arresteranno il moto rallentando le milioni di tonnellate di stazza sulle quali poggiate il vostro sedere. Niente duelli frenetici dove 2 caccia si rincorrono all'impazzata in curve tormento-

• **Con un colpo preciso ai motori potrete immobilizzare la nave avversaria e attraccarla. Una tattica difficile ma estremamente redditizia.**

Chi crede di fare il grande capitano andando a speronare le navi avversarie durante le partite mplayer sappia che subirà l'ira del grande Mahdi.

LA COMUNITÀ

COME PER *CONQUEST ONLINE* I SITI DEDICATI AL MONDO DI *STAR TREK* SONO SEMPRE MOLTO NUMEROSI, QUINDI PARTIAMO SUBITO CON UNA BELLA CARRELLATA:

STAR TRECK ITALIAN CLUB

http://www.stic.it/

Lo Star Trek Italian Club è senza dubbio il primo punto di riferimento per ogni appassionato di *Star Trek* che abita nel paese a forma di stivale.

INTERPLAY

http://www.interplay.com/klingon/development.html

Questo è il sito ufficiale della Interplay, dove potremo trovare aggiornamenti ed eventuali patch. Controllatelo spesso...

FEDERATION

http://www.federationhq.net/kanews/

E giusto per gradire eccovi uno dei siti più completi fatto da appassionati, sul quale troverete (spero presto) missioni aggiuntive e piccoli MOD in grado di aggiungere o aggiornare i modelli delle navi disponibili.

KLINGONACADEMY.CO.UK

http://www.klingonacademy.co.uk/

Sempre dai fan eccovi un'altra preziosa fonte d'informazione dalla quale attingere saggezza. Totalmente dedicato a *Star Trek Klingon Academy*.

Esplorare i sistemi stellari vicini al campo di missione può portare piacevoli sorprese. Quindi fatelo!

LA FISICA DI STAR TREK

Per apprezzare al meglio il lato simulativo di questo grande videogioco, è opportuno darvi una minima infarinatura sugli schemi di funzionamento di una nave stellare e su come le leggi della Fisica agiscono su di essa.
Partiamo subito dal concetto di Curvatura (o Warp). Questo sotterfugio, scoperto dallo scienziato Zefram Cochrane nel 2061, permette di andare a piegare lo spazio attorno alla nave tramite complessi campi magnetici/gravitazionali che materialmente comprimono lo spazio a prua della nave e lo scompattano a poppa della stessa, generando il famoso effetto bolla dove il limite della velocità della luce non viene materialmente infranto nonostante si viaggi a velocità enormemente superiori.
Oltre alla curvatura è da considerare anche il sistema di propulsione detto a impulso, capace di far viaggiare le navi nello spazio normale a una velocità massima approssimativamente pari a 0.5 C, ovvero a metà della velocità della luce. Tale limite pare sia stato imposto per evitare dei fastidiosissimi effetti di sfasamento temporale che si verificherebbero nel caso in cui si viaggiasse a velocità superiori.
Vediamo ora di chiarire un altro punto sul quale molti avranno da ridire. La visuale che vi viene proposta nel gioco ci consente di vedere chiaramente e dettagliatamente pianeti, stelle, navi anche a diversi milioni di chilometri dalla nostra posizione e soprattutto vi renderete presto conto che i phaser subiscono un certo ritardo nel raggiungere il bersaglio nonostante essi vadano alla velocità della luce. La soluzione a questo dilemma è molto semplice. Infatti, il visore non è una semplice finestra che si affaccia sull'universo, ma è una visione rielaborata ottenendo i dati dei sensori di bordo (altrimenti come farebbe quel panzone di Kirk a vedere le navi Klingon che si avvicinano a velocità di curvatura?). E poi, dovete considerare che i numerini messi a disposizione per le distanze e per la velocità non indicano i singoli chilometri, ma da una semplice stima si parla almeno di dieci volte questa misura, almeno per quanto riguarda il valore della velocità (provate a moltiplicare per 10 la velocità massima di uno qualsiasi dei mezzi e vedrete che si avvicina sempre a 150.000 e se supponiamo che siano km avremo appunto Ω della velocità della luce). Questo basta a giustificare il ritardo dei phaser nel raggiungere il loro bersaglio.
Concludiamo con una piccola chicca per i curiosoni. Sto infatti per elargirvi una dose massiccia di sapienza offrendovi nientedimeno che la formula matematica per calcolare la compressione dello spazio all'avvicinarsi alla velocità della luce: gamma=1/sqrt(1 - v^2/c^2) (dove "gamma"= fattore di compressione; "v"= velocità alla quale si viaggia; "c" = velocità della luce) (ok, Mahdi è completamente andato... ndZaku).

CARNE DA MACELLO

IL GIOCO È PIENAMENTE SUPPORTATO DA MPLAYER.COM, QUINDI BASTA COLLEGARVI AL SITO E TROVERETE APPOSITE CHAT-ROOM NELLE QUALI CONVERSARE PIACEVOLMENTE CON MEZZO MONDO E ORGANIZZARE SFIDE AL VOLO NEL MODO PIÙ NATURALE E SEMPLICE (IL GIOCO VIENE LANCIATO AUTOMATICAMENTE). PER CHI INVECE VOLESSE FARE IL SADICO NEI CONFRONTI DI UN AMICO, BASTA DISPORRE DI UNA CONNESSIONE INTERNET, SCAMBIARSI L'IP E SEGUIRE LE SEGUENTI PROCEDURE:

Lanciate il gioco (chi l'avrebbe mai detto vero?). Finita la bellissima sequenza d'introduzione scegliete dai menu la voce MULTIPLAYER.

A questo punto, se state giocando su Internet senza altri programmi come KALI, dovrete per forza scegliere la voce TCP/IP e visto che ci siete mettete anche il vostro nick di battaglia.

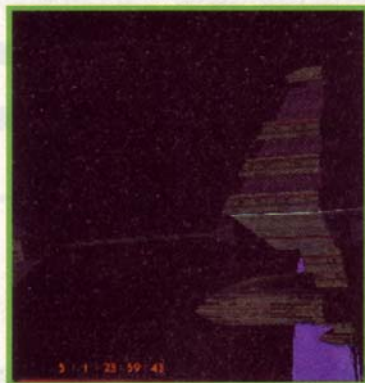
Ora non vi rimane che scegliere se hostare o joinare una partita, nel secondo caso avrete bisogno dell'indirizzo IP del vostro compagno. Una volta finito, dovrete solo decidere la vostra nave e buttarvi nella mischia!

DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...

se, ma dovremo affrontare ora una nuova metodologia di combattimento. La lentezza tuttavia non è assolutamente sinonimo di noia, ma anzi consente di applicare strategie di guerra quanto più simili a quelle viste nelle varie serie e film di Star Trek, immergendoci a pieno nel ruolo di capitano.
Siccome le variabili da gestire sono numerosissime e visto anche che come capitano avete già numerose cose a cui pensa-

Finalmente potrete provare il gusto di far saltare in mille pezzi l'Enterprise...

• **Se vi state chiedendo se sia possibile vedere cosa ci sia dentro un buco nero questa è l'occasione buona per scoprirlo in prima persona...**

• Gli effetti grafici degli scudi e delle armi sono identici a quelli che si possono vedere nella serie!

re, i programmatori ci sono venuti incontro realizzando un sistema di controllo efficientissimo chiamato VOS (Verbal Order System). Il VOS consiste in una serie di menu sempre accessibili dai quali poter dare ordini direttamente ai vari ufficiali di plancia i quali hanno sotto controllo le varie funzioni della nave. Quindi, se vi trovate in difficoltà e gli scudi stanno cedendo, basta premere una breve sequenza di tasti corrispondente all'ordine verbale di rinforzare gli scudi e vi salverete la pelle. Da non sottovalutare assolutamente poi la possibilità di mirare a determinati sottosistemi delle navi (divertentissimo rompere i motori del proprio avversario e poi trascinarlo col raggio traente dentro una stella) e l'uso del teletrasporto per trasferire sulla nave avversaria che ha gli scudi abbassati truppe d'assalto per catturare l'intera nave o distruggere dall'interno sezioni specifiche. Ultima componente strategica che voglio descrivervi è la possibilità di warpare da un capo all'altro del sistema stellare nel quale combatteremo (sfruttando questa possibilità assieme al dispositivo di occultamento potrete dividere flotte pericolosamente numerose e massacrarle comodamente), compresi "terreni" speciali quali campi d'asteroidi, nebulose e addirittura buchi neri (ognuno con un'alta componente tattica). Il multiplayer invece è una delle cose che forse è stata un tantino sottovalutata (nonostante un engine davvero notevole). Infatti limitare il tutto a semplici duelli tipo deathmatch o deathmatch a squadre è molto riduttivo. A dimostrazione di questo è da notare che in qualche forum o in alcuni siti dedicati al gioco, si parlava di alcune modalità molto interessanti tipo il Defend & Destroy, che per altro è realizzabilissima e piena di carisma vista la quantità di mezzi a disposizione (oltre 40). Nonostante questa mancanza, le partite in multi sono in grado di trasmetterci una intensa dose di divertimento e anche in sei si riesce a giocare degnamente (limite molto alto vista la mancanza di dedicated server). La realizzazione grafica dell'insieme è impeccabile. I modelli delle navi sono stupendi e grazie anche alle texture di altissima qualità lo spettacolo al quale assisteremo a ogni partita sarà a livelli altissimi. Una grande innovazione introdotta dai programmatori è data dalla possibilità di tagliuzzare i modelli 3d delle navi a seconda degli impatti che subiranno. Quindi non vi meravigliate se mentre affrontate un duello all'ultimo sangue vedrete uno dei vostri siluri perforare la sezione a disco di una delle navi nemiche e poi ammirare le stelle che scorrono attraverso di esso. La parte audio è altrettanto all'altezza, musiche eccellenti sempre in tema alle fasi di gioco ed effetti speciali di qualità elevatissima.

Vincenzo "Mahdi" Marino

Ogni mia partita mplayer si conclude sempre con qualcuno che bestemmia mentre viene cucinato a puntino su una delle tantissime stelle del nostro universo.

• La battaglia tra Navi Stellari è esaltante • Star Trek è sempre Star Trek • Sfruttare campi d'asteroidi per sviare il nemico è un'esperienza unica

• Avete bisogno di un computer della Nasa, o quasi... • Non possiamo distruggere la NCC-1701D con Picard a bordo • Il Multiplayer lascia a desiderare

8	8	8	
LAN 7	INTERNET 7	UPGRADE 7	8

PRESTAZIONI 3D *Klingon Academy* è un gioco dalla grafica mostruosamente dettagliata e come tale richiede un sistema mostruosamente dotato dal punto di vista hardware. Una GeForce è fortemente raccomandata...

CONCLUSIONI

Un gioco stupendo. Grafica incredibilmente curata, sonoro eccezionale, ottima giocabilità. Una longevità incredibile, assicurata dalla campagna single e dalle centinaia di partite che potrete fare in Internet con gli amici. Un titolo che tutti gli appassionati della serie dovrebbero assolutamente provare.

Recensioni

TIGER WOODS PGA TOUR 2000

Requisiti minimi
Pentium 166
32Mb RAM
110Mb di spazio su disco

Requisiti ideali
PII 450
128Mb RAM
610Mb di spazio su disco
Scheda 3D con 8Mb RAM

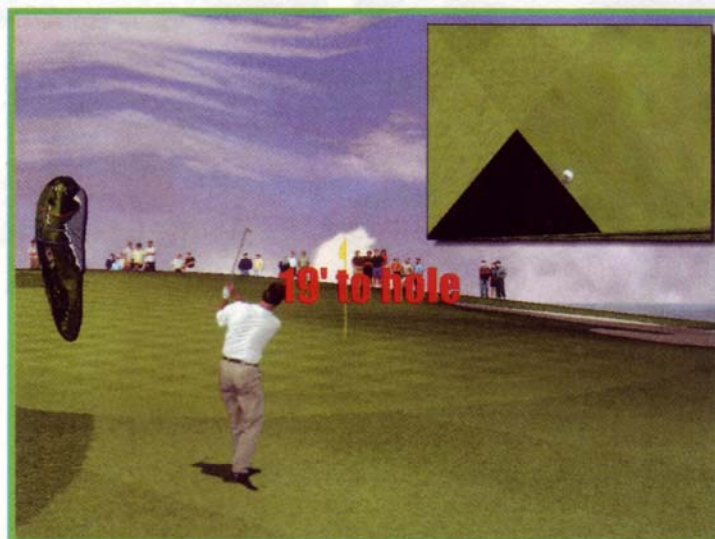
Testato su
Celeron 300 @ 450
256Mb RAM
Guilemot Xentor TNT 2

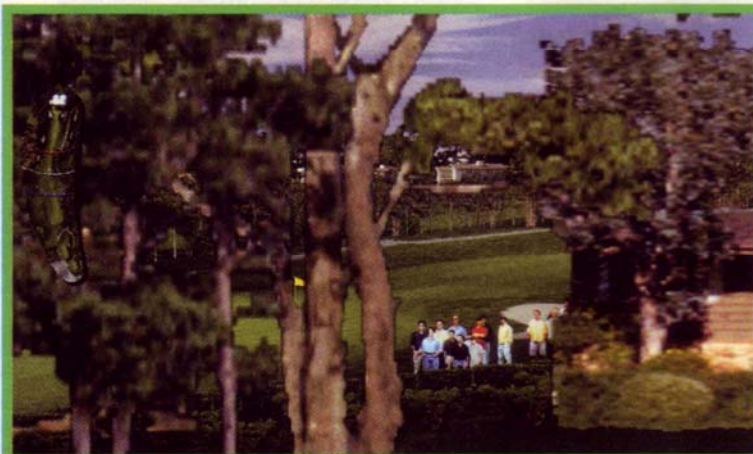
Supporto Multiplayer
Lan, Internet, Modem

Prodotto: Electronic Arts **Sviluppo:** EA Sports **Sito:** http://www.easports.com/

OOH, FINALMENTE UN GIOCO DI GOLF!

IL GOLF È UNO SPORT RILASSANTE... HMM, CHE SONNO...

Devo dire che le aspettative per quest'ennesima versione erano abbastanza alte. Le foto sulla scatola e il ricco manuale pieno di dettagli, opzioni, fronzoli e frasi a effetto promettevano bene, molto bene. Ma le sorprese erano dietro l'angolo... Già a partire dall'installazione, TWPGAT 2000 rivela le carenze nella sua realizzazione tecnica. Dopo 10 minuti buoni spesi a guardare la lentissima barra di avanzamento, mi sento dire che non ho le DirectX 7.0a (falso), perciò il programma pensa bene di sovrascrivere quelle che avevo e di farmi riavviare il PC. Pazienza, penso fra me e me, questo sarà "il golf così reale che non vorrai più uscire dal green"! Mentre aspetto, do un'occhiata ai requisiti di siste... Cosa?!? Il gioco gira su un Pentium 166, ma consigliano un Pentium II 450?!? Uhm... Praticamente è come dire che gira su un Gameboy, ma è più godibile su un Dreamcast... Certo, come no...

Finalmente avvio il gioco, e dopo un caricamento di circa 30-40 secondi mi ritrovo su un'elegante schermata dove scegliere il tipo di partita o torneo, il giocatore e le varie opzioni. Chiaramente, metto subito la grafica a 1024x768 e creo il mio alter ego col golfino... Oh, che bello, si possono importare le proprie foto per personalizzare il golfista! Bello bello, lo faccio subito... Avvio una partita secca contro Tiger Woods e... la magagna s'impenna! Innanzitutto, io avevo cercato con tutto il cuore di far controllare Tiger al computer, e invece niente, devo giocare contro me stesso... Ma la grafica? Ne vogliamo proprio parlare? Vi giuro che gli screenshot sono originali, non sono fatti con un copia e incolla di bitmap prese a caso qua e là. Ogni singolo oggetto che non sia l'erba del percorso è una semplice e piatta bitmap incollata sullo sfondo 3D, con pixel grossi come scarafaggi messicani e con colori veramente orrendi... Le tanto annunciate animazioni dei veri giocatori sono filmatini incollati così male che, se guardate bene, vedrete il riflesso blu dello sfondo contro cui i vari personaggi sono stati ripresi per il montaggio. Fra l'altro, non ci sono animazioni "d'intermezzo" fra lo swing vero e proprio e un'eventuale animazione successiva. Il risultato finale è quest'omino totalmente staccato dal resto del campo che si muove a scatti, finisce il colpo, e va in fermo immagi-

Se siete davvero così assetati di golf e per voi conta solo il gameplay, dategli pure un'occhiata, ma non è certo questa LA simulazione definitiva...

• **Ahahaha... A giudicare dallo spessore, quella casa è un deposito di fogli di carta messi uno accanto all'altro...**

Notevole l'editor di percorsi nel secondo CD del gioco... Ma ne avrete veramente voglia?

LA COMUNITÀ

Il vero mistero di questo gioco è che in giro per Internet si trovano i siti di molte squadre che apparentemente competono in tornei... E in effetti, i tornei sui server si vedono ma... non c'è mai anima viva! Comunque, eccovi qualche punto di riferimento:

TIGER WOODS PGA TOUR 2000 - EA SPORTS NET

http://tiger2000.easports.net/

È qui che troverete le numerose patch e gli aggiornamenti disponibili per il gioco. Sempre qui, la registrazione per giocare online o per sfidare i professionisti... La prima volta che arrivate sul sito vi verrà chiesto di installare un programmino per sentire i suoni, Beatnik. Circa un mega, ma ve lo consiglio perché è sorprendente...

THE COURSE DEPOT

http://www.coursedepot.com/

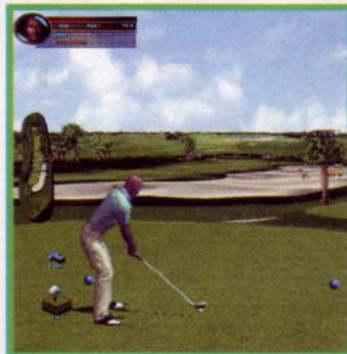
Un sito indipendente che offre un'infinità di percorsi creati da altri giocatori. Dai più seriosi a quelli totalmente astrusi, li trovate tutti qui. Ci sono anche tante altre chicche grafiche quali nuovi giocatori e nuovi "oggetti" da aggiungere ai vostri percorsi customizzati.

PLAY AGAINST THE PROS

http://www.playagainstthepros.com/

Da questo sito, veramente ben fatto, potete iscrivervi a speciali tornei in cui gareggerete contro i veri professionisti della PGA, Tiger Woods incluso! Vi sarà dato un orario al quale presentarvi per giocare in diretta col vostro campione preferito (ehm... Sempre che ne abbiate uno...). Se non vi presenterete a quell'ora, niente paura, potrete giocare contro la sua partita registrata. Se invece volete prima imparare qualcosa, cliccate su Cyberview e guardatevi la loro partita attraverso una specie di "webcam".

ne. Dopo mezzo secondo, lo ritroverete in una posizione totalmente diversa, a fare gesti di stizza... Ah, dimenticavo... Vi ho detto che si potevano usare proprie foto per personalizzare il giocatore. Ebbene, questa foto apparirà solo sulle sovraimpressioni dov'è indicato il punteggio: il giocatore sul campo avrà una faccia completamente diversa. Per quanto riguarda lo scrolling dello sfondo mentre la pallina è in gioco, la cosa si fa ancora più triste. Nella schermata principale, la visuale resta immobile e vedrete solo la pallina muoversi... a scatti. Sì, persino la pallina scatta... Per non parlare della finestrella in alto a destra, in cui la telecamera seguirà la traiettoria del tiro... Dire che scorre fluida come un moviolone della Domenica Sportiva è farle un complimento.

• **Se con la telecamera girate attorno a quel pubblico, ve lo ritroverete che guarda voi invece della partita!**

• **Notare la carnagione viola-melanzana di Michael Jordan...**

Il sonoro è quasi del tutto assente e in perfetto stile golfistico, la voce del telecronista è del tutto soporifera...

Per quanto riguarda la giocabilità vera e propria, le cose

RICORDI DI UNA FLORIDA CARRIERA...

Eh sì, anch'io una volta ero nella classifica PGA. Conservo ancora nella mia polverosa soffitta i ricordi di quel bel periodo...

Ecco una foto del mio fedele caddie... Mi passava sempre la mazza giusta per ogni colpo...

Queste invece erano le mie palle preferite... Poco male se finivano nei laghetti, nella sabbia, se si infrangevano contro gli alberi, o se semplicemente venivano divorate in volo da famelici rapaci: l'importante era sentire il sordo tock della mazza che le colpiva con violenza...

Ehehe, eccomi qui mentre mi ristoro fra la 3^ e la 4^ buca degli US Open... Se c'è una cosa che rimpiango, sono proprio gli eleganti drink che gli esclusivi Golf Club americani ci offrivano.

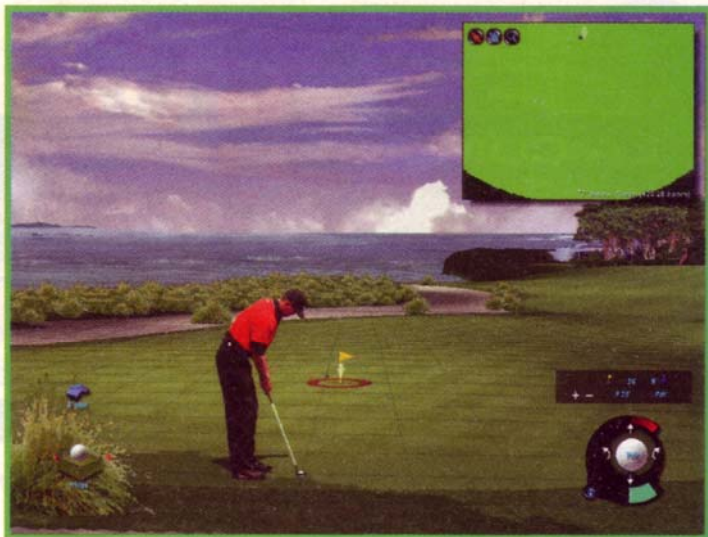
Saranno pure i più esclusivi del mondo, ma i golf club americani non si fanno certo mancare nulla in quanto ad allegro divertimento! Eccomi durante una spassosissima corsa di cart!

Azz! Il mio acerrimo rivale!!! Fu lui a farmi abbandonare i circuiti internazionali e a ridurmi a fare il redattore...

• **Tiger Woods: "Uhm, in effetti sono più brutti di mia nonna...".**

Da notare che potrete scegliere di giocare contro Michael Jordan, il dilettante più famoso del mondo...

• Ehm... Appare evidente che il golf non modella particolarmente bene il corpo delle giocatrici...

migliorano, anche se di poco. Avrete a disposizione molte modalità di gioco, tutte molto simili fra loro, ma anche fedeli alla realtà. I tornei e i percorsi che contano ci sono davvero tutti, così come molti dei veri campioni PGA (Professional Golfers' Association). Peccato per l'interfaccia del gioco, che è alquanto scadente. Anche se sono inclusi tasti per applicare ogni possibile effetto al proprio tiro, e ci sono più mazze di quante ve ne sareste potuti immaginare, pianificare ed effettuare il colpo rimane un lavoraccio... Infatti, per sapere la distanza dal punto a cui mirate dovete cliccare sul punto col mouse e, tenendo premuto, leggere la distanza... Se lasciate il pulsante, puff! Addio indicazione della distanza, e dovrete puntare di nuovo. Il problema è che puntare il "mirino" è una vera impresa: visto che nella finestra principale vedete tutto ad altezza-uomo, dovrete mirare cliccando o nella microscopica mappa della buca, o nella finestra in alto a destra che visualizza la visuale di una telecamera che potrete spostare a piacimento. In ogni caso, dovrete trascinare il freccione in punti assurdi a 2 frame al secondo, per cui non sarà affatto facile. Per quanto riguarda lo swing, potete scegliere fra il classico "3 clic" o il tipo "analogico": la forza del colpo e la precisione saranno determinate dal movimento più o meno veloce del mouse.

Il supporto multiplayer è l'unica cosa davvero buona di questo titolo, ma per quanto questo possa essere completo e innovativo, il gioco è quello che è... E non a caso, ho sempre trovato i server significativamente deserti. Maggiori info nei box.

Marco "Sturo" Baciarello

Il supporto multiplayer è l'unica cosa davvero buona di questo titolo.

• Sinceramente a noi l'unica mazza che ci piace è Valeria Mazza...

CARNE DA MACELLO

IL SUPPORTO MULTIPLAYER PER *TWPGAT 2000* È DAVVERO SEMPLICE E COMPLETO. PER PRIMA COSA, DOVRETE REGISTRARVI PRESSO IL SITO DEL GIOCO (V. BOX COMUNITÀ), SEGUENDO IL LINK REGISTER (GENIALE!).

Avviate il gioco e cliccate l'icona EA Net in basso a destra nella prima schermata.

Dopo aver inserito username e password, la prima volta che vi connettete, compariranno delle istruzioni su come creare un gioco o come entrare in uno esistente... Lasciate pure perdere, tanto ce sto qua io, eheheh...

Orbene, se non erro dovreste essere giunti alla cosiddetta "lobby". A sinistra l'elenco degli altri NetGamerz™ presenti, a destra quello dei tornei/partite attivi, e in basso la classica chat.

Attensiùn! Poiché si possono creare sia partite singole che interi tornei, se fate doppio clic su un nome nella lista a destra comparirà "New Group" o il nome di un altro gruppo che stia già giocando nel torneo. Cliccate ancora su uno di questi per entrare nella chat "pre-gara", poi ancora sulla pallina da golf a destra per cominciare!

DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...

• Ci sono tutti i circuiti che contano • Fisica della pallina e resa dei vari effetti realistiche • Ottimo multiplayer, carina l'idea di giocare contro i veri campioni

• La grafica... Aaargh... Fa passare la voglia di giocarci... • Controllo del tiro e della telecamera scomodo • Chissà perché, non ci gioca nessuno su Internet...

PRESTAZIONI 3D Con un computer che rispetta i requisiti ideali, la grafica a 1024x768 rimane orrenda e scattosa.

LAN	6
INTERNET	9
UPGRADE	8

4 3 7

6

CONCLUSIONI

Un gioco così brutto da vedersi non è giustificabile. Sicuramente TWPGAT 2000 sarebbe stata una buona simulazione se la grafica fosse stata più curata e fosse stato meno esoso in termini di risorse del computer. Mah! Complimenti alla EA per le idee e per la realizzazione della parte multiplayer, ma se il gioco è così... io passo.

Vorremmo una simulazione di golf in cui si possa rincorrere e picchiare il pubblico con le diverse mazze a disposizione.

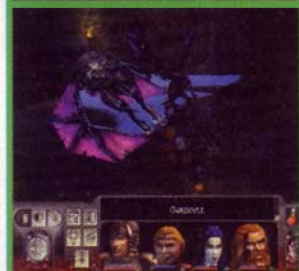
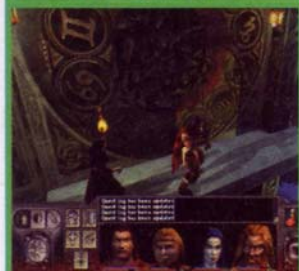
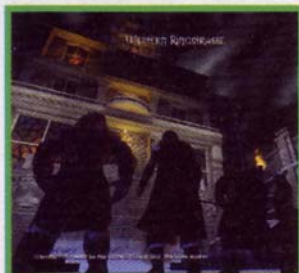
Recensioni

Requisiti minimi
PII 266
64Mb RAM
Scheda Acceleratrice

Requisiti ideali
PII 400
128Mb RAM
GeForce

Testato su
PII 350
196Mb RAM
Voodoo 2

Supporto Multiplayer
Lan, Internet

SI APRE UNA NUOVA ERA PER I GDR? NON PROPRIO...

VAMPIRE THE MASQUERADE: REDEMPTION

Prodotto: Activision **Sviluppo:** Nihilistic Software **Sito:** http://www.activision.com/games/vampire

SE PREFERITE IL SANGUE ALLA BIRRA...

Quando l'Activision annunciò l'inizio della lavorazione di Vampire The Masquerade e vennero mostrate le prime immagini, non credevo ai miei occhi. Sono sempre stato un grandissimo fan del gioco di ruolo da tavola e l'idea di poter andare a succhiare il sangue in giro con il mio PC mi entusiasmava non poco.
Purtroppo, come dice il vecchio saggio del mio pianerottolo, "non è tutt'oro quel che luccica...".
Siamo nel profondo Medioevo. Voi siete un giovane cavaliere di nome Christof che un bel giorno, non avendo niente da fare, decide di partire per le Crociate. Durante una battaglia nei pressi di Praga venite feriti gravemente da una freccia e perdete i sensi. Vi ritroverete in un letto, dentro un convento della ridente cittadina ceca con vicino una bellissima suora di nome Anezka che ha passato la notte ad accudirvi. Dopo pochi giorni, capite che i vostri sentimenti per Anezka stanno diventando molto pericolosi, vi state innamorando di lei e la vostra fede in Dio comincia pericolosamente a vacillare. In una buia notte, delle creature attaccano il convento. Riuscite a sgominarle, ma venite a sapere dal sacerdote che nelle miniere vicino alla città si nascondono molte altre pericolose creature che non fanno altro che uccidere di notte i volenterosi cittadini di Praga.
Così decidete di andare a sgominare voi stessi questo esercito del male e di entrare quindi nelle miniere. Alla fine scoprirete che queste non sono altro che il reame di un pericoloso vampiro, che naturalmente ucciderete senza farvi troppi problemi. Al ritorno in convento dichiarerete il vostro amore nei confronti di Anezka, che guarda caso contraccambierà molto gentilmente. Nel frattempo un potente vampiro di nome Ecaterina si è accorto della vostra potenza e, mentre voi vagate disperati per le strade di Praga alla ricerca della vostra fede perduta, vi morde gentilmente sul collo trasformandovi in un simpatico succhiasangue. Da qui si susseguono una serie di vicende che vi porteranno a visitare la vecchia Vienna medievale, fino ad arrivare a Londra e a New York dei giorni nostri.
Anche Anezka infatti è perdutamente innamorata di voi, e deciderà di mettere da parte la sua fede per riuscire a ritrovarvi, cacciandosi in una marea di guai che solo nella scena finale di New York (forse) riuscirete a risolvere.
Questa è la trama che fa da sfondo a Vampire The

L'idea alla base di *Vampire* è davvero affascinante, purtroppo la splendida atmosfera viene irrimediabilmente rovinata da un sistema di gioco estremamente ripetitivo e da una trama che di certo non si può definire originale.

• Scusi, cercavo il nuovo numero di Net Gamer...

All'inizio Vampire vi entusiasmerà come pochi altri, ma dopo qualche ora vi accorgerete di tutti i suoi difetti...

Masquerade Redemption. Personalmente ritengo che la trama in un GDR singleplayer sia assolutamente fondamentale per spingere il giocatore ad andare avanti e scoprire "cosa c'è dopo". Purtroppo, anche se la storia di Vampire è ricca di spunti interessanti, gli esiti dei dialoghi sono troppo banali e la caratterizzazione dei personaggi è davvero sfruttata male. Per avere un colpo di scena degno di questo nome bisogna aspettare il livello di New York, in pratica la fine del gioco. Un vero peccato. Passando al gioco vero e proprio, Vampire è un GDR con grafica 3D e visuale in terza persona che si basa sul gioco da tavolo Vampire The Masquerade: riprendendone l'ambientazione e le regole principali. Voi potrete guidare fino a un massimo di quattro personaggi contemporaneamente, anche se alla fine avrete il controllo completo solo su uno a vostra scelta, mentre per gli altri tre potrete unicamente decidere lo stile di combattimento

(difensivo, neutrale, offensivo). Questo a nostro avviso limita fortemente la giocabilità, visto che spesso vi ritroverete a fare tutto con un solo personaggio, senza poter sfruttare le capacità degli altri membri del vostro party. La cosa è ulteriormente peggiorata dall'Intelligenza Artificiale dei vostri amichetti vampiri, che a nostro avviso è inferiore a quella di un pinolo bucato. I programmatori stanno lavorando a una patch che vi permetterà di mettere in pausa il gioco durante i combattimenti per darvi l'opportunità di dare ordini a ciascun membro del vostro party, esattamente come succede in Baldur's Gate per intenderci. Peccato che noi dobbiamo giudicare un gioco così com'è, e non su eventuali patch successive. Anche lo stile di gioco mi ha lasciato piuttosto perplesso. Il tutto infatti si riduce a "parla con tizio - vai nel dungeon e ammazza tutti - ritorna a parlare con tizio". Alla lunga questo procedimento diventa piuttosto ripetitivo e oltretutto limita fortemente la libertà di movimento, visto che saprete SEMPRE dove dovete andare e con chi dovrete parlare. Un minimo di varietà in più non avrebbe certo guastato. I combattimenti sono piuttosto frenetici e, grazie alla comoda interfaccia, sono anche piuttosto divertenti da affrontare (se non fosse per i vostri compagni che, come detto, hanno pericolose tendenze suicide). Con il tasto sinistro del mouse userete la vostra arma principale mentre con il destro potrete usare uno dei vostri

LA COMUNITÀ

GIÀ ADESSO SONO NUMEROSISSIMI I SITI DEDICATI AL NUOVO TITOLO DELLA ACTIVISION. COME DETTO, LA PARTE MULTIPLAYER DI *VAMPIRE* È FANTASTICA E SONO SICURO CHE QUESTO TITOLO AVRÀ LUNGA VITA SU INTERNET. ECCO ALCUNI SITI CHE POTRANNO ESSERVI MOLTO UTILI SE VOLETE ANDARE A SUCCHIARE SANGUE IN GIRO CON I VOSTRI AMICI...

VAMPIRE VAULT

http://vampirevault.ign.com

Un sito estremamente completo con una ricca sezione di news, informazioni e strategie per *Vampire*. Inoltre è anche un buon punto di raccolta per tutti i file dedicati al multiplayer come mod, skin, utility e così via. Da visitare.

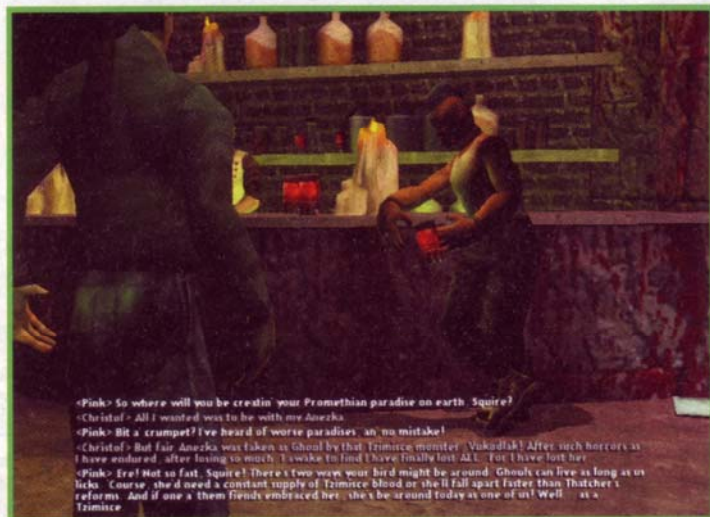
VAMPIRE PROJECT

www.vampireprojetc.com

Altro sito molto interessante, che permette a tutti gli aspiranti master di compilare un form per trovare appassionati disposti a giocare le loro avventure. Inoltre troverete le solite news e una buona area download con mappe, skin e mod.

PLANETVAMPIRE

www.planetvampire.com

E poteva mancare il solito Planetqualcosa? Dove c'è multiplayer c'è anche Planet, così ecco a voi PlanetVampire, sito ricchissimo di informazioni di ogni genere, di mod, mappe e skin fresche di giornata, senza contare la possibilità di ricevere spazio gratis se siete al lavoro su di un mod per *Vampire*. Ottimo, come tutti gli altri siti Planet.

• A Londra e New York avrete dei nuovi compagni. Questo è Pink, ma non fidatevi troppo di lui...

Monica Lewinsky è passata sulle pagine di PC Ultra come la succhiatrice più famosa dei nostri tempi... ops...

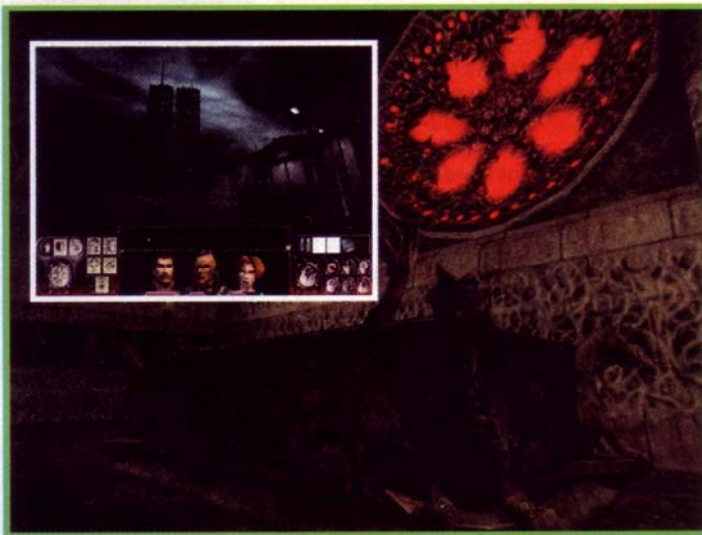
Carne Da Macello

VOLETE ANDARE IN GIRO A SUCCHIARE SANGUE PER LE AFFOLLATE STRADE DI INTERNET? NIENTE DI PIÙ SEMPLICE, IL SUPPORTO MULTIPLAYER DI *VAMPIRE* È PRATICAMENTE PERFETTO. L'UNICO DIFETTO È UN LAG LEGGERMENTE TROPPO ACCENTUATO SE NON AVETE UNA CONNESSIONE VELOCE, MA SEMBRA CHE NELLA PROSSIMA PATCH (CHE SARÀ GIÀ USCITA QUANDO LEGGERETE QUESTE RIGHE) QUESTO PROBLEMA SARÀ RISOLTO.

Selezionate dal menu principale la voce multiplayer, quindi Internet. Qui dovrete inserire il vostro login e password per Won. Se non ce l'avete basterà cliccare su Create Account e seguire le istruzioni su schermo. Quando avrete finito avrete accesso al servizio di Won, dove potrete chattare con altri appassionati, decidere se creare voi stessi una partita oppure se volete joinare una partita già esistente. Semplice, no?

DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...

Potrete decidere se giocare in LAN, via modem oppure connettendovi a uno dei server WON di *Vampire*.

poteri speciali. Infatti da bravi vampiri, siete dotati di alcuni poteri incredibili, divisi in numerose categorie (o discipline, come le chiama il gioco). Si va dalla classica palla di fuoco, fino agli incantesimi di guarigione, di evocazione, di controllo delle creature nemiche e così via. Ogni magia richiede un certo quantitativo di sangue, che potrete riacquistare o succhiandolo alla gente comune e ai nemici, oppure usando le varie pozioni di sangue che troverete sparse per i dungeon.

Naturalmente vincendo i vari combattimenti guadagnerete dei preziosi punti esperienza che potrete usare per migliorare le caratteristiche del vostro personaggio e per imparare nuove discipline.
Parlando di armi, ne avrete a disposizione una quantità praticamente infinita. Si va dalle classiche spade, mazze e scudi del medioevo fino ad armi più moderne per Londra e New York come pistole, mitra, fucili a canne mozze, lanciafiamme e così via. Naturalmente ci saranno anche simpatiche armi magiche e altri malefici congegni.
Prima di parlare del multiplayer, vorrei citare un altro grosso difetto di Vampire che mi ha convinto ad abbassargli il voto. Sto parlando dei salvataggi. In pratica, non potrete salvare quando volete, ma solo in determinate locazioni della mappa. Calcolando che queste locazioni sono solo quattro in tutto il gioco, capirete facilmente il problema. I programmatori hanno pensato di renderci le cose più facili con l'autosave. Il gioco salverà automaticamente la posizione alla fine di ogni livello. Che bello, direte voi. Invece no! Faccio un esempio. Con l'autosave siete arrivati a Londra. Ora per qualche disgraziato motivo decidete di ricaricare la posizione che avevate salvato voi a Vienna. Appena comincia il gioco, questo salverà automaticamente la posizione cancellando quindi la vostra posizione a Londra. Frustrante...
Ora veniamo alla parte senza dubbio più riuscita di Vampire, il multiplayer. Potrete decidere se giocare in LAN, via modem oppure connettendovi a uno dei server WON di Vampire. Una persona dovrà fare il master, quindi narrerà la storia, deciderà che nemici dovrete affrontare e gestirà gli oggetti magici e tutto il resto esattamente come in un GDR da tavola. Gli altri invece (massimo quattro giocatori) potranno prendere il controllo di un personaggio e portare a termine la missione creata dal master. Questa modalità aggiunge notevole profondità al gioco, rendendolo senza dubbio il miglior GDR multiplayer che abbia mai provato. Nel gioco troverete alcune missioni già create dai programmatori, ma nulla vi vieta di creare le vostre avventure personali utilizzando le mappe e le creature presenti. Inoltre, su Internet già girano alcuni nuovi mod che vi permetteranno di usare nuove mappe, nuove armi e nuove creature. Insomma, se questo gioco ha preso sette, lo deve in gran parte al suo ottimo multiplayer.

Sergio "Zaku" Pennacchini

• Multiplayer innovativo • Sonoro di primo livello • Grande atmosfera

• Intelligenza Artificiale penosa • Ripetitivo • Storia banale

7 | 9 | 6

LAN 8
INTERNET 7
UPGRADE 8

7

PRESTAZIONI 3D Se non volete vedere qualche scatto di troppo, vi consigliamo di procurarvi una fiammante GeForce o una Voodoo 5.

CONCLUSIONI

L'idea alla base di *Vampire* è davvero affascinante, purtroppo la splendida atmosfera viene irrimediabilmente rovinata da un sistema di gioco estremamente ripetitivo e da una trama che di certo non si può definire originale. Molto buona invece la modalità Multiplayer, che sono sicuro molti altri copieranno in futuro...

Recensioni

Requisiti minimi
- Pentium 233
- 32Mb RAM
- 600Mb di spazio su disco
- Scheda video con almeno 2Mb RAM
- Windows Media Player 6.0 (da installare manualmente, non incluso nei CD)

Requisiti ideali
- Pentium 300
- 64Mb RAM
- 1.5 Gb di spazio su disco
- Scheda 3D con 16Mb RAM

Testato su
- Celeron 300 @ 450
- 256Mb RAM
- Guillemot Xentor TNT 2 16Mb RAM

Supporto Multiplayer
- Internet, Lan

Shogun: Total War

Prodotto: Creative Assembly **Sviluppo:** EA Sports **Sito:** http://www.ea.com/

BANZAAAAAAAAAAAAIIIIIIIIIIIIIII!!!

Strategia + Geisha + Risiko = Successo Assicurato!

Nel 1530, il Giappone era una nazione divisa, che aveva perso la guida di una memorabile dinastia di Shogun. Ciascuna delle otto grandi famiglie di nobili signori feudatari è pronta ad affrontarsi per il dominio assoluto e per porre un proprio membro sulla poltrona di Primo Ministro e capo assoluto del paese del Sol Levante.

Una trama semplice per un gioco complesso, che a mio parere rappresenta una pietra miliare e un vero e proprio punto d'arrivo, per il genere strategico.

Shogun: Total War è un mix perfetto tra strategia a turni e in tempo reale. L'eleganza di questo incrocio sta proprio nella scelta di utilizzare i due approcci nelle diverse situazioni di gioco. Durante ogni turno, infatti, potrete gestire con tutta calma i vostri territori, iniziando la costruzione di vari edifici e addestrando truppe. Potrete spostare i vostri emissari o tentare di uccidere un personaggio importante con una Geisha o un Ninja. Potrete analizzare l'entità delle forze nemiche e invadere un territorio con un esercito adeguato. Terminato il turno, che poi equivale a una stagione, scenderete in campo per una battaglia in tempo reale.

Una qualità di S:TW che mi ha colpito, nel bene e nel male, è proprio la semplicità

di questo titolo. Dei singoli vantaggi e difetti di questa scelta parlerò dopo, ma intanto posso dire che questo è il primo gioco di questo genere che sono riuscito a "comprendere" in un'oretta scarsa di gioco. E per comprendere non intendo soltanto "saper usare", ma anche avere un'idea delle conseguenze tattiche di una certa scelta e dei vantaggi di sviluppare la propria tecnologia in un senso o nell'altro.

L'aspetto puramente strategico di Shogun, a dire il vero, non è nulla di entusiasmante, ma questo non toglie molto al gioco nel suo complesso. Tipicamente, un turno vi vedrà costruire strutture e inviare personale (più o meno) diplomatico a spasso per il Paese. La grafica chiarissima vi permetterà di analizzare la disposizione delle vostre truppe e degli avversari con un solo sguardo, visto che l'entità di un esercito è mostrata con una semplice barra a fianco della relativa pedina. Nel complesso la mappa è molto funzionale, tranne per alcuni

Tutti quelli a cui parlavo del gioco, mi rispondevano parlando di coltelli...

I consigli di Sun-Stu

Cugino del più famoso Sun-Tzu, Sun-Stu fu forse uno stratega più abile del generale cinese. Questo grazie a uno sguardo più attento e smaliziato alla realtà. Considerato il primo Netgamer della storia, Sun-Stu fu ritrovato morto in un albergo di quart'ordine di Pechino, ucciso da un Pokémon ninja, inviato probabilmente da un marito geloso del fascino che esercitava sulle donne del suo tempo. La parola al saggio:

1. Anche guerriero più onorevolissimo, quando essere circondato da truppe dieci volte più numerose delle sue, scappa come coniglio di Guangdong...
2. Grande comandante mette suo esercito in alto su colline e montagne. Panorama essere più bello, e frecce viaggiare più lontano.
3. Se comandante nemico essere più onorevole di nostro comandante, noi manda ninja e fa pelle a generale nemico. Onore andare bene, ma solo fino a certo punto!
4. Molto meglio avere esercito piccolo e preparato che grande e incompetente. Onorevole comandante usa una divisione di Monaci Guerrieri e Arcieri a cavallo, comandante morto usava tre divisioni di pezzenti Yari Ashigaru e Arcieri a piedi.
5. Grande daimyo, se può, sempre addestra soldati in regioni dove questi prendere bonus.
6. Grande comandante sempre dà molto saké suoi soldati, e beve pure lui un pochetto. Liquore essere buoooonooooo... Hic!
7. Signore intelligente non dà retta a preti, non costruisce chiese: monaci buddisti fare molto più male di sacerdoti ambasciatori e archibugi portoghesi.
8. Comandante furbo stermina nemici più che può, perché nemico che scappa, poi torna con amici...

Il mio strategico in tempo reale preferito rimane Lula: The Sexy Empire...

LA COMUNITÀ

I SITI DEDICATI A QUESTO TITOLO SONO POCHI MA SENZ'ALTRO BUONI... DIAMOGLI UN'OCCHIATA...

TOTAL WAR

http://www.totalwar.com/

Il sito ufficiale contiene informazioni sul gioco, patch e una sezione "Online" con le classifiche dei migliori clan e giocatori. È da qui che comincerà la vostra lunga maratona per la registrazione a EAlPlay (v. box Carne da Macello)...

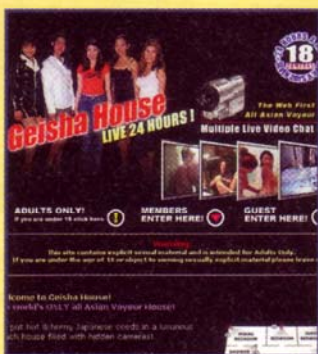
TOTAL WAR FAN SITE

http://www.totalwar.org/

Qui invece troverete news e aggiornamenti dal punto di vista dei giocatori. Info di ogni genere, screenshot e forum vi aspettano... A quanto pare, i ragazzi del sito stanno anche lavorando per implementare non solo le battaglie in tempo reale, ma anche la parte strategica a turni nel multiplayer... Restate sintonizzati!

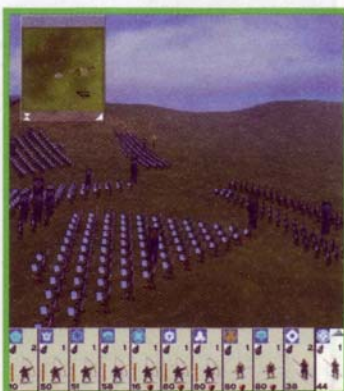
GEISHA HOUSE

http://www.geishahouse.com/

Cari aspiranti Shogun, vi siete mai chiesti cosa succede a casa vostra mentre siete fuori nelle vostre interminabili campagne volte alla conquista del paese del Sol Levante? Eheeheh, per fortuna qualcuno ha pensato bene di installare delle telecamere per la vostra sicurezza...

colori che sono un po' troppo simili tra loro. Per questo, ad esempio, non è facilissimo distinguere quali province appartengano ai due giocatori blu (l'uno chiaro, l'altro scuro), che sono stati disgraziatamente posti adiacenti l'uno all'altro dai programmatori... Un'altra mancanza del "settore" a turni di S:TW è una schermata unica che informi su cosa ogni provincia sta costruendo. Visto che le varie strutture richiedono tempo per essere realizzate, vorrete sapere a che punto siete con ognuna di queste nelle varie regioni. Per far ciò, purtroppo, dovrete selezionare uno ad uno i vostri possedimenti, e questo diventa scomodo nelle fasi avanzate di gioco, quando sarete i signori di trenta province e più. La parte strategica di Shogun forse soffre della semplicità di cui vi dicevo. La diplomazia, infatti, è ridotta all'osso (potrete solo offrire alleanze e tregue), così come il commercio (il cui massimo sviluppo è la costruzione di una singola struttura, il porto, che vi darà semplicemente una modesta rendita annuale).
Nel complesso la fase a turni del gioco, a mio parere, rappresenta più un preambolo alle battaglie in tempo reale, che un elemento cardine del gioco. Sicuramente dà profondità a S:TW, nel senso che pur non appesantendolo, obbliga il giocatore a pensare, al contrario di titoli stile Starcraft in cui conta solo la velocità con cui cliccate. Dipenderà dalle vostre scelte se combatterete in superiorità numerica, ad armi pari o in svantaggio. È anche qui, però, che gli avversari computerizzati avranno la spiacevole tendenza a farvi neri.
Già al livello di difficoltà Normal, infatti, vedrete i Daimyo avversari cominciare a tirare fuori unità su unità mentre voi state ancora lottando per costruirvi le strutture più elementari. La mia partita più lunga a questo livello è stata un'agonia di tre quarti d'ora, con gli avversari che producevano interi eserciti e me li mandavano contro a un ritmo impressionante. Date retta a Sturetto vostro, cominciate a giocare al livello Easy e prendeteci la mano, prima di farvi sculacciare dal computer ai livelli più alti...

Come vedete, le battaglie si allargano a perdita d'occhio... Basta però un doppio clic per inquadrare da vicino ogni unità...

Ahahaha, stolto nemico, speravi di nasconderti vigliaccamente tra gli alberi, eh?

Ecco qui il nuovo erede della casata Uesugi...

I soldati si dispongono in formazione...

Quando sono stato annientato dalla cavalleria nemica, ho subito gridato al bug! Ma in realtà, è solo che i fucili del 1500 non sparavano con la pioggia...

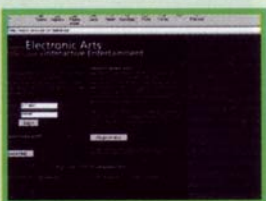
• **Questi sono i momenti più importanti. Lo studio dell'avversario e la scelta della tattica giusta...**

• **Sembra il Vercellese ma non lo è... Notate la nebbia che favorisce la difesa del territorio...**

CARNE DA MACELLO

SHOGUN PUÒ ESSERE GIOCATO ATTRAVERSO LA SOLITA LAN O SU INTERNET. DOVRETE AFFRONTARE UNA TREMENDA TRAFILA BUROCRATICA LA PRIMA VOLTA CHE VORRETE INFILZARE QUALCHE SAMURAI ONLINE... MA NIENTE PAURA! GRAZIE A QUESTE ISTRUZIONI SARÀ UNA VERA PASSEGGIATA DI SALUTE...

Dal sito ufficiale del gioco, selezionate Register. Arriverete alla pagina in figura. Cliccate la simpatica faccetta metallica...

Da qui scegliete Register Now! e compilate il solito modulo... Fatto questo, arriva la sorpresina. Dopo aver confermato i dati alla EA, verrete riportati a una nuova pagina del sito di *Shogun*...

Qui, completate l'ennesimo modulo, usando gli stessi username e password. ATTENZIONE: tutte le maiuscole le saranno automaticamente ridotte a minuscole, quindi meglio che non le usiate. Nel primo e ultimo campo, scegliete rispettivamente il nome della vostra famigliuola giapponese e del clan in cui volete entrare (o che volete creare). Fiuu, ci siamo quasi...

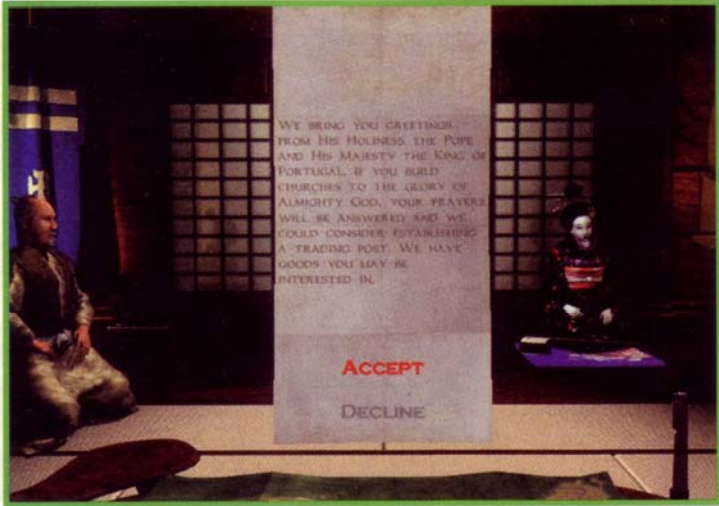
Entrate in *Shogun*, selezionate Multiplayer, poi EAIPlay. In questa schermata dovrete inserire GLI STESSI username e password della pagina precedente (occhio! Tutto minuscolo!) e selezionare LA STESSA famiglia di prima, altrimenti non vi farà entrare... Ok, se tutto va bene, siete dentro...

DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...

Passando alla modalità in tempo reale di S:TW, è difficile trattenersi dall'usare la parola "capolavoro". Innanzitutto, questo è il primo strategico che abbia mai giocato dove la strategia e la tattica contano davvero. Questo vuol dire che anche se andate col vostro esercito di mille uomini contro uno di trecento, dovrete comunque stare attenti a come attaccate, se non volete perdere tre quarti delle vostre truppe. Inoltre, non potrete mandare i vostri uomini impunemente al massacro, perché questi reagiranno moooolto male, semplicemente dandosela a gambe. Mentre avanzerete tra colline innevate, non sarà facile far stare tremila soldati sulla traiettoria giusta. E se vi ritroverete in basso, in una valle fra due monti, cominciate a pregare, perché il nemico con ogni probabilità spunterà dalla cima delle alture circostanti per tempestarvi di frecce e lanciare ondate di cavalleria che vi spazzeranno via.
La lotta per la posizione migliore è fondamentale in Shogun, e il computer vi partecipa con

Siete pronti a comandare eserciti di migliaia di persone?

rara aggressività, cercando di precedervi sulla cima delle colline se vi state spostando, o arroccandosi su queste se siete voi che attaccate. Allo stesso modo, l'Intelligenza Artificiale cercherà di aggirare le vostre difese per attaccarvi dove siete scoperti, o arretrerà facendovi illudere che si stia ritirando, per poi ridisporsi e tornare all'attacco.
Altrettanto importante sarà poi la formazione che sceglierete, e soprattutto l'ordine in cui farete attaccare i vari reparti. Ogni tipo di soldato, infatti, avrà dei vantaggi e dei punti deboli da analizzare attentamente: una divisione di cavalleria disperderà facilmente un gruppo di arcieri, rendendoli inutili, ma potrà essere comodamente bloccata da una squadra di lancieri disposti nel modo giusto. Tutto il gioco si

• **Arriva la cavalleria!!!**

• **Con questo contratto, .NetGamer mi garantisce 20 milioni di stipendio mensile in cambio del mio impero... Accettare o non accettare?**

Shogun Total War non uscirà mai in Francia perché i Francesi sono abituati a essere dominati, non a dominare...

PICCOLO VADEMECUM DI GIAPPONESE

Per capirci qualcosa dei termini usati nel gioco (e in questa recensione), potreste leggervi il manuale del gioco, o la completissima introduzione HTML inclusa in *Shogun*... Potreste, ma so che non lo farete, perciò almeno leggete questo breve box e portatelo sempre con voi...

Shogun: Originariamente, comandante capo dell'esercito dell'imperatore. Nel tempo, gli Shogun cominciarono a fare a meno di consultare il capo, divenendo di fatto i "re" del Giappone sino al XIX secolo...

Daimyo: Grossi feudatari. Essendo venuto a mancare uno Shogun, nel gioco impersonerete uno di loro e, come tale, lotterete per fare la pelle ai vostri colleghi e vi auto-promuoverete a capo incontrastato.

Samurai: Guerrieri di professione, ma anche piccoli feudatari che, in cambio di proprietà terriere, combattono per un Daimyo.

Ninja: Vabbe', questi sono famosi... Sono le tipiche tartarughe umanoidi giapponesi, da cui "Ninja = Turtles," famoso cartone animat... Ehm...

"SUSUME!!!": lett.: "Muovete quel vostro pesante c* a mandorla, c***sotto!!!" Tipico grido dei comandanti giapponesi.**

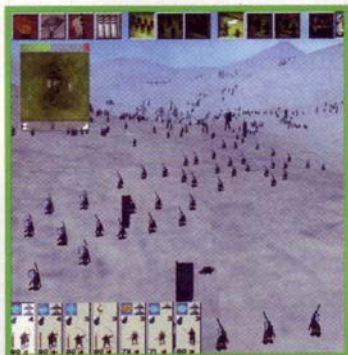
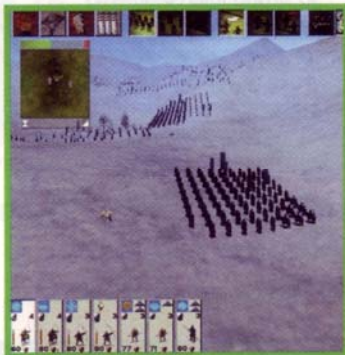
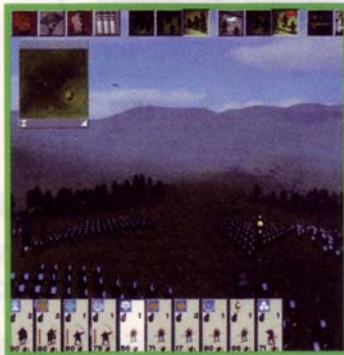
Birra: Mmmmhh, buooo-naaaaaa....

Le battaglie più spettacolari che avete mai visto...

basa su queste sottigliezze, rendendo la strategia finalmente essenziale, tanto quanto la grandezza degli eserciti. Il tutto, poi, si articola attraverso un'interfaccia semplice e comoda: quei rettangoli bianchi che vedete in basso nelle schermate sono le icone delle singole divisioni. Selezionarle è semplicissimo e con un singolo clic potrete fargli fare quello che vorrete, mentre con una lettera della tastiera cambieranno formazione.

Un'altra cosa che rende Shogun uno dei migliori giochi del suo genere è senz'altro l'impatto grafico. Come ho già detto, nella fase a turni la grafica è semplice ma elegante, con filmati ben realizzati che appaiono in una finestra in sovrimpressione. Quando scendete sul campo di battaglia, però, le cose cambiano radicalmente. Il motore 3D traccia colline e avvallamenti in maniera impeccabile e molto fluida, mentre le vostre migliaia di soldati saranno sprite 2D. Molti storceranno il naso a sapere che si tratta di personaggi bidimensionali su uno sfondo renderizzato, ma vi posso assicurare che sono realizzati in maniera perfetta e si integrano benissimo col resto.
I combattimenti in tempo reale sono l'unica parte di Shogun che può essere giocata in multiplayer. I server gestiranno automaticamente una classifica dei migliori generali del reame. Da questo punto di vista, S:TW non è nulla di particolare, ma la bellezza delle battaglie è un ottimo motivo per gettarsi nella mischia!

Marco "Sturo" Baciarello

• Muuahahah, notate come ho argutamente nascosto gli arcieri e altre truppe nel boschetto a dx...

• Ahahahaah, scappate disonorevoli guerrieri!!!

• Mmmh, non sapevo nevicasse sempre così tanto in inverno, in Giappone...

• Cronaca di un successo annunciato. La mia posizione è perfetta, proprio come insegna Sun-Tzu...

• Grafica davvero all'altezza della situazione • Eserciti di migliaia di unità • Interfaccia ottima

• Manca una trama più "trainante", che spinga il giocatore sempre avanti • I campi di battaglia sono simili tra loro • Parte strategica a turni un po' superficiale

8 8 8

LAN 7
INTERNET 7
UPGRADE 6

8

PRESTAZIONI 3D
Grafica stupenda e fluida, davvero scenografica e d'atmosfera!

CONCLUSIONI

Ho sempre amato gli strategici in cui la strategia contasse davvero qualcosa e questo è proprio il caso di *S:TW*. Aggiungete un'ambientazione interessante, la possibilità di guidare migliaia di unità, una grafica e un sonoro davvero affascinanti, e avete un capolavoro... sfiorato! Sì, perché l'aspetto "a turni" del gioco, purtroppo, non è abbastanza sviluppato per fare di questo titolo il massimo...

Se non l'avete capito, perdere gli Europei al 93° minuto contro quegli arroganti Francesi ci ha leggermente fatto "arrabbiare"...

Recensioni

GROUND CONTROL

Requisiti minimi
Pentium 233
32Mb RAM
250Mb di spazio su disco
Scheda video con almeno 4Mb di memoria

Requisiti ideali
PII 333
64Mb RAM
450Mb di spazio su disco
Scheda 3D con 16Mb di RAM (supporta Glide e D3D)

Testato su
Celeron 300 @ 450
256Mb RAM
TNT 2 16Mb RAM
ISDN 64k

Supporto Multiplayer
LAN, Internet

Prodotto: Sierra Studios **Sviluppo:** Massive Entertainment **Sito:** www.sierrastudios.com/games/groundcontrol

PER IL PICCOLO GENERALE FANATICO RELIGIOSO CHE È IN TUTTI NOI...

Negli ultimi due mesi, il genere RTS ne ha viste delle belle. Shogun: Total War ha introdotto un originalissimo (e ben riuscito) mix tra strategia a turni e tattica in tempo reale. Dark Reign 2, d'altra parte, promette di rinvigorire il filone più classico della categoria, quello ad ambientazione futuristica con resource management e costruzione delle unità "sul campo", grazie a una realizzazione tecnica impeccabile. Ciò che mancava, a mio modesto parere, era un titolo che coniugasse i pregi degli altri due, unendo il realismo di Shogun all'immediatezza dei titoli "alla Starcraft". E Ground Control è proprio quel che ci voleva.

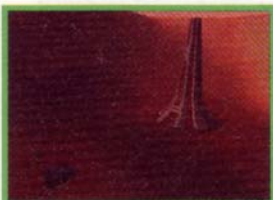
Iniziamo col dire che la trama è affascinante, una volta tanto, e pur non raggiungendo le vette di coinvolgimento di altri titoli, presenta grossi colpi di scena e un alone di mistero. In poche parole, lo strano interessamento dell'Ordine della Nuova Alba verso un pianeta apparentemente privo di risorse insospettisce la potente corporazione Crayven. Si viene così a sapere del rinvenimento di enigmatici artefatti alieni e di un piano per utilizzarli a fini bellici.

Ogni missione che affronterete, dapprima con la Crayven, poi con l'Ordine, avrà un suo significato all'interno della storia e i vostri compiti potranno variare dalla scorta, al recupero e/o distruzione di specifici oggetti, o alla semplice eliminazione del nemico dalla rossa terra del pianeta Krig-7B. E fin qui, niente di nuovo, mi direte.

In effetti, la bellezza di questo gioco Massive Entertainment comincia a trasparire subito dopo il briefing, quando dovrete scegliere le unità da sbarcare sul pianeta e assegnare loro determinati "power-up" e assetti (specifici per attacco, difesa, ricognizione, o equilibrati). Fin da questo momento, dovrete pensare, pensare e pensare ancora a cosa può aspettarvi, e scegliere di conseguenza le forze da schierare. Nonostante la quantità di soldati e mezzi a vostra disposizione sia limitata, infatti, potrete scegliere il tipo di fanteria che volete con voi e così anche per i mezzi corazzati e quelli volanti (Aerodyne). A proposito di questi ultimi, e prima ancora di parlare della grafica di GC, è davvero il caso di dire che gli aerei del gioco Sierra sono assolutamente i

Adesso basta con la violenza sui carri armati!

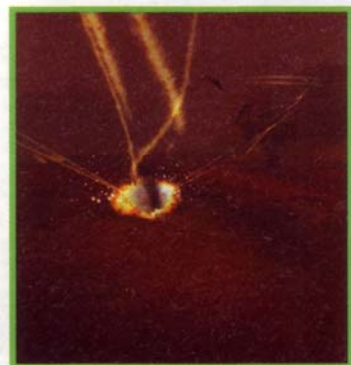
TEMPI DURI PER IL PORTAFOGLIO DEGLI AMANTI DEGLI RTS...

Se cercate uno strategico diverso dal solito, GC è quello che fa per voi.

LE FAZIONI IN LOTTA

CRAYVEN, CORP.

Si inizia il gioco pensando che questi siano i classici buoni. Certo, sono una multinazionale di simpaticoni, e "la maggioressa" (uhm... Femminile di maggiore?) che impersonerete è pure gnocca. Sotto a questa facciata di Customer Service dell'anno 2200 che offre tutti i servizi, dalla consegna a domicilio alle testate nucleari, si nasconde però ben altro. Il segreto della tecnologia aliena, che contribuirete a svelare, è ancora più terrificante delle chiavi nascoste del registro di Windows e la Crayven non si farà scrupoli a usarlo per conseguire i suoi scopi... Nella foto, quella bella pulzella del Magg. Parker.

L'ORDINE DELLA NUOVA ALBA

Certo, i fanatici religiosi non stanno simpatici a nessuno... Ma a ben pensarci, i membri di questa setta sono molto pacifici: non usano armi chimiche, non dicono parolacce alle persone che impalano e piazzano solo due cattedrali in ciascuna delle loro basi! Inoltre, quando avrete l'opportunità di comandarli, a metà del gioco, vi accorgerete che in definitiva sono molto più cazzuti. Innanzitutto, loro hanno scoperto i propulsori anti-gravità mentre quei cretini della Crayven stanno ancora ai cingoli... Poi, gli effetti delle armi sono più belli e le aggiuntine ai veicoli sono più cattive (invisibilità rulez). Nella foto, il fratello Jarred Stone medita sul significato della vita e dell'amore...

• Bombardamento aereo. Notate le scie degli aerei e le loro linee d'attacco...

più realistici mai visti per quanto riguarda il movimento, sia durante l'attacco che nel volo a punto fisso. L'intreccio delle loro scie durante i bombardamenti o gli scontri fra caccia è davvero uno spettacolo. Dopo aver delineato la vostra task force, verrà avviato il motore del gioco. Potete quindi scegliere se far sbarcare le truppe tutte assieme o conservarle per qualsiasi evenienza. In ogni caso, l'ottima interfaccia ve le mostrerà rappresentate in basso da singole icone per ogni unità.
Selezionarle sarà quindi molto comodo, con un clic sull'icona o sulla squadra vera e propria. Inoltre, essendo ogni unità numerata, basterà usare il tasto Function appropriato per cominciare a dare ordini... E se ancora non vi basta, potrete raggrupparle con la classica combinazione CTRL + numero!
Giunto il momento di muoversi, magari vorrete darvi uno sguardo attorno... Niente di più facile: con un mouse e i tasti-freccia potrete inquadrare ogni angolo della mappa, senza limitazioni di prospettiva o rotazione. Se avete un mouse con rotella, con un giro zoomerete da una visuale lontana (a occhio e croce, 70-80 metri al di sopra del terreno) a una così vicina che vedrete i piloti dei terradyne leggeri in faccia. Se non avete un mouse con rotella... beh, compratevelo, è ora (e nel frattempo usate la tastiera).
Il pathfinding delle unità è eccezionale, non sono riuscito a farle incastrare neanche impegnandomi. Ma attenti a dove li mandate, i vostri "omini", perché in GC, come in

LA COMUNITÀ

In attesa del fiorire delle comunità di netgamer appassionati di "controllo terrestre", eccovi una rassegna di siti interessanti già attivi e fiorenti...

WON - GROUND CONTROL

http://gc.won.net/

Sito semi-ufficiale con news, consigli e download per la comunità online di *GC*. Molto bella la guida strategica pubblicata di recente, piena di dritte per il multiplayer. Questo sarà sicuramente il posto giusto anche per scaricare future patch, aggiornamenti, mappe, ecc. (a proposito, siamo già alla versione 1.009).

NUOVE MAPPE MULTIPLAYER DA IGN PC

http://pc.ign.com/news/22042.html

Tre mappe in esclusiva su IGN, due per la modalità Assault (Defend & Destroy) e una per Skirmish (Deathmatch). Molto bella la seconda (Dominate) in cui potrete distruggere le zone di sbarco dell'avversario per impedirgli di ricevere rinforzi e schiacciarlo quindi in tutta tranquillità.

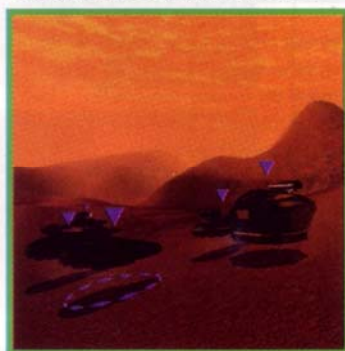
LIPA DOG TOILET

http://www.lipadogtoilet.com/

Poiché io sono un redattore diligente, ho fatto la mia bella ricerchina su Yahoo! per vedere se mi ero perso qualcosa di interessante. Ecco cosa è venuto fuori cercando "ground control". Ehm... Consideratela pubblicità progresso contro l'increscioso fenomeno dei rifiuti organici canini sparsi per le strade...

• Boom! Boom! Ciao ciao Mahdi!!!

... Apparentemente, la causa di questo è una piccola linea di codice in francese nell'engine di GC...

Shogun, l'altezza conta e non poco. Gli agguati dai lati di un canyon sono un must per il vero comandante, perlomeno negli scontri multiplayer.
Passando al reparto grafico, c'è da rimanere a bocca aperta. A parte le chicche come le suddette testoline dei piloti, i modelli 3D del terreno e dei veicoli sono dettagliatissimi e molto belli, in particolare quelli dell'Ordine. Gli effetti delle armi sono davvero "speciali" e il primato di spettacolarità va senz'altro ai proiettili dell'artiglieria Crayven, che descrivono lunghe parabole tracciando delle suggestive scie nel cielo, prima di abbattersi sul nemico. Davvero commovente... sigh sigh... Gli effetti delle esplosioni hanno un ottimo sistema particellare, così come la terra e i sassi sollevati dai cingoli dei carri armati che si muovono.
I vari tipi di unità non sono solo caratterizzati graficamente, comunque. Sebbene non siano diversificate quanto quelle di Starcraft, le unità di supporto hanno tutte un loro ruolo ben preciso e imprescindibile. Come ho già detto, GC è un gioco davvero tattico e il multiplayer, in particolare, lo dimostra. Con pochi colpi di mouse, infatti, potrete scendere in campo contro avversari umani, sulla rete WON. Tecnicamente, la realizzazione del supporto per il gioco online è perfetta. Non solo semplice, quindi, ma anche completamente configurabile. A parte le regole per la partita che si crea, infatti, è possibile scegliere facilmente il server su cui giocarla, cosa che vi permetterà di ottenere ping inferiori a 70 ms (ottenuti da me su un server GameOnLine.it). Le mappe per questo tipo di gioco (la cosiddetta "Partita Normale via Internet") sono quelle classiche di

• **Il design di quelli dell'Ordine è decisamente più cattivo...**

• **La mia squadriglia aerea di pattuglia...**

CARNE DA MACELLO

IL MULTIPLAYER DI GC È IL MIGLIORE CHE ABBIA MAI PROVATO PER UN RTS. ECCO SPIEGATO IN POCHE PAROLE COME FARE PER SOLLAZZARVI COME DEI SUINI SULLE RETI WON...

Dopo aver premuto "Partita Multigiocatore" dalla prima schermata, la prima volta che giocate dovrete registrarvi su WON. Premete quindi "Opzioni Multigiocatore".

Chiaramente dovrete creare un "Nuovo utente" WON e affrontare la ben nota "modulistica" (in questo caso, molto breve, niente paura...). Selezionate anche il vostro tipo di connessione (28.8, 56, ISDN o LAN per giocare in locale), non fidatevi del riconoscimento automatico...

Dopo essere tornati alla prima schermata, scegliete il tipo di partita che volete e vi ritroverete all'ingresso di WON.net. Da qui, potrete entrare in una stanza di chat o crearne una vostra.

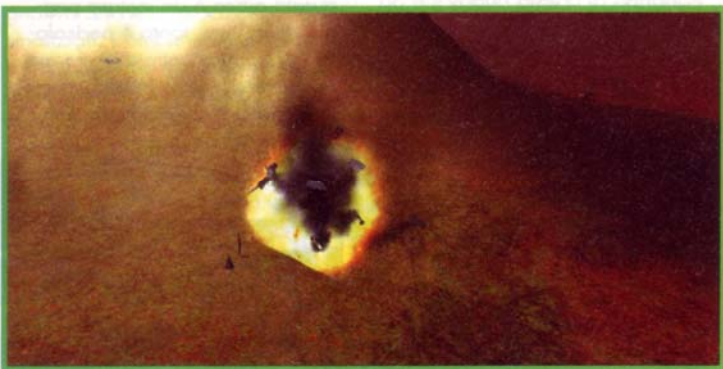
Da una qualsiasi stanza chat, potete poi cliccare su "Crea Partita" o "Entra in una partita". Nel primo caso vi si aprirà la finestra in figura, dove potrete scegliere che mappa giocare, varie opzioni e (molto importante!) il server su cui giocare ("Scegli Server", come avevate capito...). Scegliere il server giusto (ovvero uno italiano) è essenziale per una buona connessione.

• Ooops, fine dell'aerodyne...

• Vrooom! Questa squadra l'ho chiamata i "Piott'abbestia"...

Skirmish, simil-King of the Hill, ma anche le interessanti mappe Conquest & Hold e Assault (tipo Defend & Destroy). Inutile dirvi che il divertimento di GC in single aumenta esponenzialmente con il numero di giocatori umani contro cui combattete.
La vera novità che il titolo Sierra Studios introduce, comunque, è la possibilità di entrare (o avviare, se il vostro HW lo permette) nelle "Partite Aperte via Internet". In sostanza, si tratta di una modalità dedicated server in cui sull'host persistente ruotano delle mappe e in cui ognuno può entrare in qualsiasi momento: la modalità Multiplayer tipica degli FPS, per capirci... Assolutamente da provare, e terribilmente divertente, visto che se le alleanze sono permesse sul server, in un secondo si può passare dal vantaggio schiacciante alla sconfitta senza appello.
Quale che sia la modalità che giocate, è molto interessante anche la possibilità di ricevere rinforzi. Come sempre, infatti, imposterete la vostra task force prima di entrare nel server. Man mano che giocate, poi, riceverete rinforzi che rimpiazzeranno le unità perse o ingrandiranno il vostro esercito... Quel che si dice "una manna dal cielo"...

Marco "Sturo" Baciarello

Volete un RTS? Comprate *Ground Control.*

• Sissignore, ognuno di quei pezzi volerà in perfetto accordo con le leggi della fisica!

• Le battaglie in multi si infervorano non poco... Mantenete il sangue freddo!

• RTS nel vero senso della parola • G.R.A.F.I.C.A. • Buon sonoro, interamente tradotto in italiano

• Non si può salvare durante la missione • Le fazioni potevano essere differenziate un po' di più • Nelle scene filmate la qualità video non è il massimo

PRESTAZIONI 3D Mmmmh, che goduria! Buon frame rate a 1024 persino sul PC di prova, che ormai è una carretta (Zaku, vediamo di provvedere...).

9	7	9		LAN 8 / INTERNET 8 / UPGRADE 8

9

CONCLUSIONI

Un capolavoro del suo genere. *GC* può non piacere solo per tre motivi: 1) Vi piace fare i minatori/metalmeccanici (leggi: raccogliere cristalli e costruire carrarmatini); 2) Non riuscite a sopravvivere se non potete salvare dieci volte durante la stessa missione; 3) Avete fatto voto di giocare solo a *Q3*. Per tutti gli altri: assolutamente da non perdere.

Si accettano sfide a Ground Control. Scrivete a: sivogliofarmispaccarelerenidaSTURO@netgamer.it

Recensioni

INFESTATION

Requisiti minimi
Pentium 200
32Mb RAM
Scheda Video 3D

Requisiti ideali
PII 400
128Mb RAM
GeForce DDR

Testato su
PII 350
128Mb RAM
GeForce DDR 32Mb

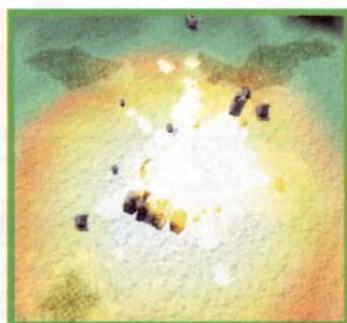
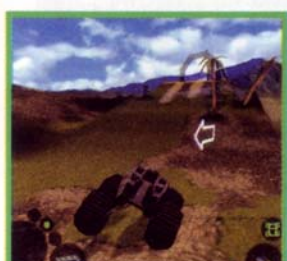
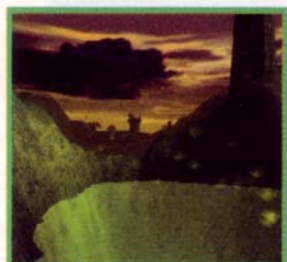
Supporto Multiplayer
Internet, Lan, Modem

Prodotto: Ubi Soft **Sviluppo:** Frontier Development **Sito:** www.ubisoft.com

GLI SCARRAFONI METALLICI INVADONO LA VOSTRA CUCINA? ACAM LI AMMAZZA STECCHITI!

LA NUOVA CREAZIONE DI DAVID BRABEN...

Nel futuro la prima stella che verrà colonizzata dal genere umano sarà il brillante sistema di Alpha Centauri, ricco di risorse ma anche di gentili creaturine pronte a farvi a fettine. I poveri umani, dopo tanta fatica nel colonizzare i vari pianeti presenti all'interno del sistema e dopo aver creato dei portali interdimensionali per stabilire dei contatti con la terra, si sono imbattuti, guarda caso, in un rivale alquanto poco originale ma sempre molto bastardo.
Incuneate in enormi canyon, le povere basi umane vengono assediate da terribili creature a bordo di macchine insettiformi. Migliaia di coloni verranno sterminati e carestia e pestilenza saranno il nuovo verbo per le genti future. Alla fine il massacro si sposterà sulla madre Terra. Finita la parentesi di delirio mistico arriviamo alla prima grande regola di ogni videogioco. Ogni visione apocalittica del mondo nel futuro deve per forza avere una soluzione di pace e prosperità. Quindi viene tirato fuori il solito megalomane con forti tendenze kamikaze per mettere tutto a posto come nel più classico sparatutto dei bei tempi andati. Ora sicuramente vi chiederete: ma come sarà mai possibile porre rimedio a questa tragica situazione da soli? Saremo per caso dei comandanti di centinaia di pattuglie pronte a sferrare un enorme assalto per ripulire i pianeti da quelle bestie immonde (Starship Troopers è il mio film preferito)? Ovviamente no! Voi sarete totalmente soli e partirete da dei campi di fortuna a bordo di una buggy da fare invidia al maggiolino tutto matto della Disney per le acrobazie che è in grado di compiere!
Parlando di questa buggy c'è da dire ovviamente che non ve la dovrete portare appresso per l'eternità (o quasi), ma vi verrà data spesso la possibilità di upgradarla con nuove armi o abilità speciali che in alcuni casi permettono di trasformare il mezzo per affrontare meglio l'ambiente esterno. Questa è una delle cose più divertenti che ci vengono proposte dal gioco. Per esempio per superare l'acqua potrete trasformarvi in una specie di BigFoot (l'acqua in questo gioco è da evitare peggio della lava, tanto è pericolosa...), oppure potrete trasformare il vostro mezzo in una specie di astronave che vi consentirà di superare alcuni ostacoli altrimenti

A volte, avere a disposizione un bel cannone plasmatico a bordo della propria vettura non sarebbe affatto male...

• Ecco cosa succede a chi guida in stato di alterazione della percezione...

LA COMUNITÀ

NON C'È MOLTO DA DIRE. DI SITI DEDICATI A *INFESTATION* NON NE ABBIAMO TROVATO NEANCHE UNO... COMUNQUE DATE UN'OCCHIATA A QUESTI INDIRIZZI SE VOLETE ULTERIORI INFORMAZIONI SUL GIOCO TARGATO UBI SOFT.

3D ACTION PLANET

http://www.3dactionplanet.com/

Tante info su quanto accade nel mondo degli sparatutto 3d.

UBI SOFT

http://www.ubisoft.it/

Il sito della casa distributrice dal quale potrete prelevare eventuali patch...

CARNE DA MACELLO

SICCOME NON C'È ALCUN SUPPORTO PER I DEDICATED SERVER, PER POTER APPREZZARE QUESTO GIOCHINO ONLINE DOVRETE ANDARE A CERCARE DI PERSONA CON OGNI MEZZO QUALCUNO CHE SIA IN POSSESSO DEL GIOCO E POI COSTRINGERLO A COLLEGARSI CON VOI.

Come primo passo dovrete avviare il gioco e poi selezionare l'apposita opzione RETE. Una volta entrati in questo menu vi verranno proposte le varie tipologie di collegamento (se giocate in Internet usate TCP-IP ovviamente).

Se siete in attesa di joinare e avete l'IP del vostro compagno inseritelo nella finestrucola e attendete che si stabilisca la connessione.

Nel caso siate voi a hostare la partita (basta lasciare vuoto il campo dell'IP), potrete scegliere tra le cinque modalità di gioco a disposizione e iniziare la partita.

DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...

• Il nostro mezzo in tutto il suo splendore.

• La fase di upgrade è realizzata molto bene graficamente.

insormontabili.
Come credo tutti ormai abbiano immaginato, questo è un gioco prettamente arcade, quindi nulla di complicato che richieda ore e ore di training o letture di manuali da fare invidia ai testi giuridici più pesanti. I vari livelli sono tutti piuttosto complessi e intricati, offrendo una sfida piuttosto impegnativa anche ai giocatori più smaliziati. L'ambientazione è piuttosto azzeccata e si ispira chiaramente ai film di fantascienza come il famoso Starship Troopers. La grafica in generale è piuttosto buona, sia nella progettazione dei livelli che nella qualità vera e propria. Le texture che ricoprono rocce e quant'altro sono tutte di buona qualità e viste a 24bit (profondità massima offerta dall'engine grafico) fanno la loro figura. Con una scheda grafica adeguata, questa bellezza grafica riesce a muoversi abbastanza fluidamente senza creare troppi intoppi.
Il nostro mezzo invece è un vero spettacolo da vedere, soprattutto nelle modalità gommate dove possiamo ammirare dei giochi incredibili da parte delle sospensioni che tenteranno di fare tutto il possibile per poter far rimanere incollate al terreno le quattro ruote (e sappiate che questa non è per nulla un'operazione facile). Effetti luce e fumo invece avrebbero potuto essere sfruttati meglio.
Il sonoro è meglio non citarlo, le musichette sono piuttosto irritanti e non c'è nulla da dire sui classici rumori di esplosioni, spari e qualche urla (dimenticavo, il verso degli alieni è il suono più orribile e fastidioso che abbia mai sentito).
Per il gioco in singleplayer non c'è molto da sperare. È abbastanza noioso e con un sistema di salvataggio non troppo funzionale. Tutt'altro discorso per il multi che purtroppo soffre dell'assenza di un engine col supporto dei server dedicati, ma in compenso ci offre una discreta quantità di modalità piuttosto divertenti.

Vincenzo "Mahdi" Marino

La nuova creazione di David Braben è piuttosto particolare: o l'amerete o l'odierete...

• Queste schifide creature ricordano sospettosamente gli alieni di *Starship Troopers*.

Se mai vi capiterà di incontrare il grande Emiliano evitate come la peste ogni invito a fare un giro in auto con lui...

• Grafica colorata e abbastanza fluida • Le sospensioni del mezzo sono spassosissime • Trasformare il proprio mezzo nel corso dell'azione rende più rosea la vita

• Livello di difficoltà sbilanciato • SinglePlayer noioso e ripetitivo • Sistema di controllo non proprio comodo

7	5	5	6

LAN	6
INTERNET	6
UPGRADE	5

PRESTAZIONI 3D La grafica sul mio PC (un P2 350 con Geforce DDR) è di tutto rispetto. Un difettuccio però si è manifestato. il terreno scompare in certe occasioni lasciando la bitmap del fondale in evidente contrasto.

CONCLUSIONI

Un gioco simpatico, purtroppo appartenente a un genere che non potrà piacere a tutti, soprattutto a causa della monotonia che ci viene proposta dall'azione nelle varie missioni. Il mplayer invece è piuttosto divertente con tante modalità da sfruttare con gli amici per passare qualche momento d'allegria insolito.

Recensioni

STAR TREK CONQUEST ONLINE

Requisiti minimi
PII 250
32Mb RAM
50Mb di spazio su disco
Scheda 2D
Modem 33.6

Requisiti ideali
PII 300
64Mb RAM
50Mb di spazio su disco
ISDN

Testato su
PII 350
128Mb RAM
GeForce DDR
Modem 56k su linea analogica con i cavi rosicchiati dai topi (NdEmiliano)
Supporto Multiplayer
Internet

Prodotto: Activision **Sviluppo:** Genetic Anomalies **Sito:** www.conquestonline.com

AVETE MAI DESIDERATO DIVENTARE DEGLI ESSERI ONNIPOTENTI?

NO, NON STIAMO PARLANDO DI BILL GATES...

Durante tanti anni di onorata carriera solo poche volte sono stato veramente colpito da prodotti particolarmente innovativi. E ancora meno volte sono stato tanto preso da un titolo da non riuscire a smettere di giocare per ore e ore ininterrottamente (fatta eccezione per il grande Master of Orion 2). Parlando poi del mondo Mplayer, di titoli con tali caratteristiche sfortunatamente ce ne sono davvero pochi... almeno fino a quando non ho provato per la prima volta Star Trek Conquest Online.
Questo titolo fa parte di un genere totalmente nuovo per noi accaniti smanettoni quakkari, tribbari e così via. Un genere tanto differente quanto complesso nella sua struttura, insignificante per i miscredenti dei giochi di carte! Proprio così, STCO è un complesso e completo simulatore di un gioco di carte della nuova generazione, interamente ambientato nel, a me caro, mondo di Star Trek.
Tanto per allietarvi inizierò con l'illustrarvi brevemente qual è il pretesto fondamentale che ha consentito la creazione di questo gioco. Per i fan delle serie televisive, i nomi Continuum e "Q" non suoneranno per nulla nuovi e apriranno la mente verso nuovi orizzonti di conoscenza e comprensione. Invece per quelli che non sanno una pippa di Star Trek, tali nomi suoneranno come due polpette di ornitorinco fatte alla piastra, quindi mi prenderò tutto lo spazio necessario per farvi comprendere di cosa sto parlando oltre che rimandarvi al box informativo.
Nell'immenso universo di Star Trek, assieme a noi poveri esseri umani (sempre maltrattati), Klingon, Romulani, Borg e tantissimi altri, esistono delle strane entità dai poteri stupefacenti che li rendono simili a degli dei onnipotenti piuttosto malati di mente e dai gusti sadici e perversi. Tali creature vivono all'interno di una dimensione chiamata appunto Continuum, dove il tempo non ha verso e lo spazio non ha significato. Viste le caratteristiche di base del loro ambiente, i "Q" (così si fanno chiamare e andate a leggervi il box) sono vittime inconfutabili del male peggiore, la noia eterna. Per svagarsi (diciamo così), durante la loro eterna esistenza amano visitare l'universo e curiosare le cose e gli individui in esso contenuti. Proprio durante una di queste crisi di noia i simpaticoni del Continuum decidono di orga-

STCO è un completo simulatore di gioco di carte online.

• **Ecco il Q nemico assieme a due ufficiali pronti a sacrificare la loro vita per il loro potente dio! Passatemi una birra va...**

CHI È "Q"?

Come anticipato nel testo della recensione, i Q sono degli esseri "superiori" dotati di poteri che li rendono onnipotenti. Il primo contatto con queste entità si ha nelle primissime puntate di Next Generation, proprio a bordo della nuova Enterprise 1701-D capitanata da quel truzzo di Picard. Il Continuum infatti ha deciso di prendere contatto con gli umani tramite Picard in modo da mettere il genere umano sotto processo per i crimini compiuti nel passato (e credetemi,s Roddenberry ne ha immaginate di atrocità durante la Terza Guerra Mondiale e il movimento degli Ottimali), affidando il compito a quel pazzoide che poi si presenterà a tutti come "Q". Come se non bastasse, oltre al processo tanto per far divertire l'equipaggio dell'Enterprise, Q con uno schiocco di dita trasporta la nave nel settore dei Borg facendo quindi avere un primo contatto con la temutissima razza aliena che porterà tanto dolore alla Federazione Unita dei pianeti.

Zaku ha spesso crisi di onnipotenza e si comporta come un Q...

• La flotta nemica si sta piano piano ingrandendo… purtroppo…

• Epica battaglia nella zona neutrale (le ho buscate di brutto!).

nizzare dei giochi usando come pedine gli sfigati abitanti della galassia. Fine di questi giochi: decidere chi sia il più figo tra i Q.

Strutturalmente ci troviamo di fronte a un gioco di carte che possiamo associare quasi agli scacchi dove ognuno avrà i suoi bravi pezzi/carte da impiegare al meglio sfruttandone le caratteristiche più o meno uniche. Siccome il tutto non è tanto semplice e immediato, è sempre opportuno andare a leggersi accuratamente il manuale realizzato abbastanza bene e fare i comodi e pratici Tutorial di allenamento (sono cinque e vi illustrano dettagliatamente tutte le modalità di gioco e come esse sono strutturate).

Fondamentalmente potremo affrontare i nostri avversari in due modalità di gioco. Una di Base e una Avanzata. Sia nella prima che nella seconda ci troveremo a combattere contro un avversario umano seguendo regole molto complesse fortunatamente gestite dal PC, che andrà a verificare i mazzi di carte dei due contendenti e a monitorare la legalità degli spostamenti e la messa in gioco dei pezzi nelle varie fasi. Parlando di fasi, queste sono realizzate in modo molto accurato e complesso dividendo ciascun turno in tot sezioni nelle quali poter compiere determinate azioni. Per poter vincere una partita invece, dovremo lavorare sodo per poter raggiun-

LA COMUNITÀ

CONQUEST ONLINE È UN TITOLO CHE SICURAMENTE SI GUADAGNERÀ UNA FOLTA SCHIERA DI APPASSIONATI. GIROVAGANDO SU INTERNET TROVERETE NUMEROSI SITI DEDICATI ALLA SAGA DI *STAR TREK*. ECCO QUELLI SECONDO NOI PIÙ INTERESSANTI…

STIC

http://www.stic.it/

In Italia purtroppo i gruppi di amatori di *Star Trek* non si fanno molta pubblicità e scovarli risulta essere molto più difficile di quanto si possa pensare. A tal proposito non mi resta altro che consigliare di visitare il sito dello Star Trek Italian Fan Club (STIC per gli amici) che possiamo reputare l'unico vero punto di riferimento al momento esistente.

STARTREK.COM

http://www.startrek.com

Altro grande centro nevralgico della comunità startreccosa degno di rilievo, dove troverete tante info sia al livello delle serie televisive che dei giochi di ruolo.

PARAMOUNT

http://www.paramount.com/

Infine, ecco a voi anche il sito della Paramount che c'entra con noi come la forfora sulle gengive. Comunque, essendo la casa distributrice per eccellenza e lasciando il suo marchio anche nei giochilli, merita di essere mostrata a voi o strani esseri pensanti.

• Ed ecco a voi in tutto il suo splendore l'Excelsior, carta rara e potente!

• Battaglia per il possesso del pianeta...

• No, ti prego Sturo... non distruggere anche questa!

gere una delle varie condizioni di vittoria stabilite. Molte di queste condizioni sono comuni a tutti e due i tipi di gioco (Base e Avanzato), mentre altre sono un'esclusiva del gioco Avanzato che propone una sfida più impegnativa già a partire dal campo sul quale si svolgerà l'azione.
Il numero di pezzi col quale dovrete affrontare tutti i vostri scontri è prefissato in 41, scelti tra una rosa di cinque categorie fondamentali che troverete spiegate in un box apposito.
Appena installato e dopo la creazione del proprio personaggio (con conseguente scelta dello schieramento che comprende anche i temibili Borg), ci verrà subito assegnato il cosiddetto Starter Kit con tutti i pezzi necessari a poter dare battaglia al resto del mondo.
Ma ai veterani ben presto questi semplici pezzi potranno non bastare e qui la Activision ha fatto la grande pensata. Tutti coloro che si appassioneranno e vorranno poi giocare seriamente a questo titolo, si dovranno munire di una bella carta di credito e di un cospicuo conto in banca per poter ampliare la propria collezione di carte startreccose, acquistandole direttamente dal gioco o scambiandole con altri giocatori. Di sicuro innovativo e interessante, ma di certo non esattamente economico...
Tralasciando questo piccolissimo particolare andiamo a concludere dicendo che la grafica dell'interfaccia si ispira nettamente alla serie (non potrebbe essere diversamente) ed è semplice all'estremo, ma contemporaneamente intuitiva e funzionale.
Così infatti eviteremo di sbattere la testa tra innumerevoli menu per organizzare i nostri pezzi o per joinare una chat room alla ricerca di qualche vittima. Sul sonoro non mi pronuncio visto che è quasi inesistente, tranne qualche piccolo effetto campionato non troppo eccelso e qualche stralcio di parlato ad accompagnarci ogni tanto. Ma quello che conta è il divertimento, e di divertimento Star Trek Conquest Online ne ha da vendere... Infatti, anche se a un primo sguardo questo titolo può sembrare estremamente noioso e adatto solo agli sfegatati fan della saga di Star Trek, Conquest Online dopo poche partite mostra tutti i suoi pregi, catturando il giocatore in un sistema di regole semplice e immediato che vi terrà impegnati per molto tempo.
Certo, i più frenetici giocatori di Quake 3, Half-Life e compagnia bella potrebbero storcere il naso di fronte a un gioco di carte, ma vi possiamo assicurare che il divertimento che questo titolo è in grado di offrire supererà ogni vostra più rosea aspettativa.
La Activision inoltre sembra

• Peccato che la mia povera Excelsior non sia poi tanto potente da tenere testa a quattro navi contemporaneamente...

Durante la fase iniziale di gioco tentate di mettere in campo almeno due navi e usatele per confondere il nemico.

CARNE DA MACELLO

ANCHE SE È QUASI SUPERFLUO, SONO COSTRETTO A FARE QUESTO BOX ALTRIMENTI IL CARISSIMO ZAKU MI MANDA UN BEL PACCO BOMBA. COMINCIAMO COL DIRE CHE PER GIOCARE A *STCO* DOVETE PER FORZA DI COSE AVERE UNA CONNESSIONE INTERNET ATTIVA, SIA PER GLI AUTOAGGIORNAMENTI CHE PER MENARE LE CARTE CON ALTRI AMICI.

Tanto per cominciare fate la vostra bella connessione tramite sistema di comunicazione subspaziale al vostro provider preferito, poi lanciate *STCO*. Una volta lanciato selezionate il vostro personaggio e cliccate su Start Playing.

A questo punto non vi resta che scegliere l'opzione Play Now posta nella parte alta dello schermo.

Dovrebbe apparirvi una nuova finestrona in cui potrete vedere la lista dei canali attivi (sarebbero delle chat room che possono essere create anche dagli stessi giocatori) dove potervi buttare nella mischia.

Una volta dentro queste stanze virtuali potrete dare inizio a piacevoli conversazioni con gente proveniente da ogni parte del mondo, e poi menare le mani in violenti scontri tra entità divine quali siete.

DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...

LE CARTE DI "Q"

Da bravi esseri onnipotenti, potrete vedere tutti gli abitanti della galassia come semplici pedine da usare a vostro piacimento, seguendo determinate regole imposte dal Continuum per rendere più appassionante la competizione. Le pedine in questione, come già detto, si dividono in cinque categorie fondamentali:

1) Navi: Non c'è molto da spiegare... ok ve lo spiego lo stesso. Queste carte rappresentano tutti i tipi di vascelli disponibili nella galassia e che potrete mettere in gioco per vari scopi. Infatti le navi oltre che ad attaccare i nemici tramite un sistema di combattimento che fa molto GDR, potranno portare a spasso per l'universo le pedine rappresentanti le persone. Possono essere messe in gioco solo sul pianeta madre.
2) Persone: Ovviamente le navi non volano da sole o perlomeno è abbastanza inutile in certi casi lasciarle scorrazzare vuote per il campo di battaglia. Soprattutto se si è intenzionati a vincere il gioco. In questa categoria troveremo una discreta varietà di sotto personaggi, che spaziano dai combattenti ai medici, da sfruttare con molta attenzione per poter avere un vantaggio sull'avversario (non dimenticate i diplomatici e gli ambasciatori che sono fondamentali per conquistare i pianeti). Come per le navi, possono entrare in gioco solo dal pianeta madre.
3) Oggetti: Beh, sono ovviamente oggetti dalle caratteristiche più o meno speciali che consentono di avere un Bonus da applicare alle nostre navi e persone. Ci sono anche alcune carte speciali che se applicate sui pezzi avversari causeranno un malus (peggio delle assicurazioni sta diventando 'sto gioco). Da sfruttare con molta saggezza (aspettare che il nemico riempia una nave di guerrieri e diplomatici per poi lanciargli addosso un campo di contenimento che gli impedisca il teletrasporto per tutta la partita è una mossa molto saggia ed efficace). Possono essere messi in gioco in tutte le regioni e su tutti gli oggetti.
4) Eventi: In una fase speciale del gioco "advanced" avrete la possibilità di andare ad attaccare il nemico tramite queste carte dagli effetti più strani e sconvolgenti. Nel vostro mazzo di carte ne troverete sempre dieci di questo tipo. Il computer sorteggerà una di queste scegliendo tra le vostre e quelle dell'avversario, per poi aprire una sorta di asta (Auction) dove chi vincerà potrà provare il sadico gusto di usare la carta sorteggiata sull'avversario (quando essa rappresenta un malus) o su se stessi (per i masochisti oppure quando è un bonus).
5) Pezzi Unici: Questi pezzi sono preziosissimi e rappresentano spesso personaggi della serie con speciali abilità (tipo la Regina Borg o quel matusa di Picard). Una volta messi in gioco, l'avversario, anche se in possesso della stessa carta, non potrà giocarla fin quando non verrà ritirata quella già presente. In questa categoria si trovano anche i pezzi "Q" che sono come il re negli scacchi. In ogni mazzo un giocatore potrà avere massimo un "Q" per poi godere delle sue abilità speciali che possono essere usate nella modalità di gioco avanzato.

• I tutorial sono fondamentali per capirci qualcosa.

Quello che conta è il divertimento, e *STCO* ne ha da vendere...

aver fatto le cose davvero per bene. Il sito ufficiale di Conquest Online diventerà presto un vero e proprio punto di riferimento, con la possibilità, come vi abbiamo accennato, di acquistare nuovi set di carte per diventare sempre più forti e competitivi. Il supporto per un titolo multiplayer only è molto importante, e anche sotto questo punto di vista la casa americana sembra aver pensato a tutto. Nel CD di questo mese troverete la demo di Star Trek Conquest Online. Il nostro consiglio è quello di provare assolutamente questo titolo, siamo sicuri che potrebbe piacervi. In fondo, qualche mega di spazio sul vostro hard disk lo troverete, basta cancellare qualche cartella piena di foto gnoccolose e mandarcela qui in redazione, noi le custodiremo per voi... A parte gli scherzi, STCO è un titolo davvero originale che merita tutta la vostra attenzione. Provatelo, ne vale la pena!

Vincenzo "Mahdi" Marino

• Come potete vedere, si possono installare stazioni di difesa.

• Azz... Sturo è davvero un campione a *STCO*...

• ...forse spendendo 100 dollari in carte nuove riuscirò a batterlo...

• Supporto Mplayer integrato • Gioco complesso e appassionante • I giochi di carte catturano meglio di uno sparatutto appena si capiscono le regole

• Grafica troppo semplice • Per ampliare la propria collezione si deve avere una carta di credito • Quando perdete non potete picchiare il vostro avversario

PRESTAZIONI 3D Niet, nada, nisba. Prendete quella bella GeForce 256 che avete appena pagato sei milioni e buttatela nel cesso.

LAN	N.D.
INTERNET	8
UPGRADE	8

5 5 6 7

CONCLUSIONI

Un titolo particolare che però è destinato a piacere a tutti! Anche i meno portati per il genere riusciranno a trovarlo irresistibile dopo le prime partite e il divertimento è assicurato a tutti i livelli. L'unico vero problema a mio parere (forse mi sbaglio) è la necessità di avere una carta di credito per comprare nuove carte che comunque potrete usare come merce di scambio con altri giocatori a livello mondiale.

Una raccomandazione seria: quando entrate nelle chat room del gioco seguite sempre le regole del buon netgamer.

Recensioni

EURO 2000

Prodotto: Electronic Arts **Sviluppo:** EA Sports **Sito:** http://www.easports.com/

E QUESTA SAREBBE LA MIGLIOR SIMULAZIONE DI CALCIO PER PC?

Requisiti minimi
Pentium 133
32Mb RAM
Scheda Video con almeno 2Mb RAM
150Mb di spazio su disco

Requisiti ideali
Pentium 200
128Mb RAM
Scheda 3D con 8Mb RAM
500Mb di spazio su disco

Testato su
Celeron 300@450
256Mb RAM
Guillemot Xentor TNT2 16Mb VRAM

VOLEVAMO STUPIRVI CON EFFETTI SPECIALI, MA NON SONO BASTATI...

La nuova puntata della saga EA vs. Giuoco Del Calcio si svolge stavolta in quel del Belgio, e vede come al solito il Calcio sfuggire quasi completamente alla software house anglo-americana.
Non è facile individuare singolarmente i motivi di questa mia insoddisfazione verso Euro 2000, ma sono sicuro che sarà una sensazione comune a chi magari vorrà provare la demo di E2000 (la trovate sul sito ufficiale).
Al primo avvio di Euro 2000, l'impressione è ottima. Se c'è qualcosa in cui l'EA è insuperabile, è proprio nel presentare i suoi prodotti in maniera impeccabile. Sonoro pompatissimo, introduzione fulminante, menu Opzioni apparentemente onnicomprensivi: ci sono tutti i requisiti per un gioco ricco e valido.
Ma basta abbassare il volume della musica e fermarsi a pensare: "Ehm... Un momento, ma dove si configurano i comandi?!?", il castello di carte va giù... Eh sì, perché i signori programmatori di questa serie sportiva non sembrano badare molto al fatto che qualcuno eventualmente potrebbe voler GIOCARE a calcio, con Euro 2000.
Certo, è molto bello ad esempio programmare gli schemi per le punizioni e i calci d'angolo, il tipo di difesa e tante altre belle cosucce. Ma provate voi a fintare premendo control sinistro mentre dovete calciare con uno dei tasti A, W, S, D. Non è facile, ma vi ci dovrete abituare, perché non potrete cambiarlo.
Per quanto riguarda il gioco in se stesso, non aspettatevi grossi cambiamenti rispetto ai precedenti capitoli della suddetta saga. Piazzate il vostro indice sinistro sul tasto D, perché il calcio secondo EA si basa su quello, e solo quello. Con D farete il classico contrasto per togliere la palla all'avversario, e sempre con D tirerete. Il goal di Euro 2000 si fa proprio così, una pressione per togliere la palla a un difensore al limite dell'area di rigore, una breve corsetta magari a zig-zag, e un altro tocco del magico dito per tirare in rete.
Va detto, a onor del vero, che in E2000 la velocità dei giocatori è stata estremamente ridotta, alleviando leggermente la sensazione di "simulatore di flipper su campo in erba" che si aveva nei titoli precedenti. Ma a questo non è corrisposto

A ben pensarci *E2K* mi ricorda *Holly e Benji*...

LA COMUNITÀ

NONOSTANTE I TITOLI DELLA SERIE *FIFA* NON SIANO PARTICOLARMENTE COMPLETI PER QUANTO RIGUARDA IL MULTIPLAYER, LA COMUNITÀ ONLINE A LORO DEDICATA È NUMEROSA E ATTIVA.

EURO 2000

http://www.easportseuro2000.com/

Il sito ufficiale del gioco (lo segnalo solo perché sono un tipo formale!). Scarso nei contenuti, offre praticamente solo il "dietro le quinte" dello spot televisivo. Ma voi l'avete mai vista questa pubblicità?!?

FIFA2000.NET

http://www.fifa2000.net/

Cercate le divise più aggiornate? Le schede tecniche di giocatori che non sono stati inclusi nel gioco? Volete cartelloni pubblicitari a bordo campo diversi dal solito - solo birra e sexy shop, ad esempio? Questo e moooolto di più su FIFA2000.net, il punto di ritrovo della comunità calcistica europea... Assolutamente consigliato!

SPORTAL.IT

http://www.sportal.it/

In tempi di New Economy, questo può suonare come pubblicità occulta (uhmmmm, $oldi!!!), ma questo nuovo sito sportivo contiene informazioni aggiornate e approfondite su ogni genere sportivo, con un occhio di riguardo al calcio. Dategli un'occhiata!

• **Il pubblico non è male, e si "movimenta" a dovere mentre Alex s'invola nell'area avversaria...**

Mentre scrivo questa recensione, l'Italia ha appena passato i quarti di finale... Forza ragazzi!

• "Qua la mano!", oops, ha mancato la presa... Sarà perché ho sostituito il Gatorade con della sana birra?

Carne Da Macello

Non credevate mica che ci fosse supporto multiplayer via Internet, vero? Alla EA vogliono che giochiate solo via LAN in ufficio, oppure a casetta, stendendo un bel cavo seriale da camera vostra allo studio del daddy... Mah! Certo, c'è sempre la connessione diretta via modem... Diamogli un'occhiata:

Alla schermata iniziale, selezionate Multiplayer... Niente di più facile!

Scegliete il protocollo che più vi aggrada (o che vi fa inc*are di meno, dipende dal vostro carattere...): modem nel nostro caso. Come "Nome Computer" inserite il vostro nome di battaglia.**

Ed eccovi nella fantastica schermata della Rubrica. Qui potete inserire i numeri dei vostri amichetti preferiti, poi basterà premere Componi per connettersi e scendere in campo. Se invece volete risparmiare soldini e ospitare voi la partita, basterà premere Attendi Una Chiamata.

DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...

un adeguato lavoro sulla velocità e sulla precisione dei passaggi, che rimangono dei siluri fotonici imprendibili e di accuratezza millimetrica. I passaggi sono un problema serio anche dal punto di vista tattico, nel senso che data la loro precisione, è molto difficile costruire azioni realistiche tipo "palla lunga e pedalare". Non c'è verso di tirare la palla in un punto vuoto del campo per "lanciare l'uomo" (ehm, così sembra wrestling, però...). Il tutto si riduce, il 90% delle volte, a contropiedi sul filo del fuorigioco, o a fortunosi rimpalli con tiro praticamente di prima.
Se a questo aggiungete che i cross in area sono spesso troppo bassi per un colpo di testa, e che non essendoci un sistema di regolazione della potenza del tiro, basta premere a raffica l'ormai famigerato tasto per far partire un missile

• E goooooooooooool!!! Notate che il portiere tedesco tiene sempre la bottiglia di doppio malto a portata di mano...

totale, avrete tutte le carte per un insuccesso garantito... Yaaawn... Obiettivamente, la grafica di Euro 2000 è davvero ottima, sebbene non fluidissima rispetto ad altri standard. La cura del dettaglio è molto elevata, al punto che i giocatori si sporcano i pantaloncini di terra dopo una scivolata. Anche gli stadi sono resi davvero bene, e per la prima volta possiamo vedere un pubblico animato e con un minimo di spessore, sulle tribune. La visuale può essere variata sia in angolazione che in altezza, e le varie inquadrature, l'una più, l'altra meno, sono tutte alquanto funzionali per giocare: a voi la scelta! Anche nel reparto grafico, comunque, non sono tutte rose e fiori: i modelli dei giocatori non rispettano sempre la prospettiva in rapporto al campo di gioco, per cui a volte sembrano inclinati in maniera un po' innaturale rispetto al terreno. Nulla di importante, in effetti, ma lo dico solo per far vedere che alla fine non sono poi così stupido come dice Zaku. Ah, dimenticavo, date un'occhiata alle facce dei giocatori... Tecnicamente sono fatte benissimo, ma sono davvero BRUTTE! Non so perché, ma mi ricordano molto Alone In The Dark...
Sul sonoro, solo un accenno, visto che è assolutamente invariato rispetto alle precedenti edizioni... Noioso il commento, discreti i (rari) cori del pubblico.
Anche sul multiplay, c'è ben poco da dire, visto che il supporto per il gioco via Internet continua a essere misteriosamente assente. Di sicuro, giocare contro un avversario umano potrà in parte alleviare i difetti di Euro 2000, ma non contateci troppo... Attenzione, sul sito trovate una "Patch multiplayer" di 20 e più mega: non illudetevi, serve solo a risolvere dei bug, non aggiunge nulla di nuovo.

Marco "Sturo" Baciarello

• Su calcio d'angolo, il computer vi segnerà tre volte su quattro. Per gli umani, la probabilità si abbassa a una su due, ma rimane sempre un pochino irrealistica...

Palla appiccicata ai piedi, siluri mortificanti... Manca la palla ovale!

+ • Ottima grafica • Molte opzioni di gestione della squadra • Il seguito arriverà presto, così ci scorderemo di questo

- • Non è calcio, nun ce provate... • Le impostazioni della squadra hanno poco riscontro sul campo • Non ha senso un gioco incentrato su un torneo così "ristretto"

PRESTAZIONI 3D Visivamente eccellente, ma tende a essere scattoso anche su computer relativamente potenti. Assolutamente obbligatoria una scheda 3D.

8	7
4	

LAN	7
INTERNET	N.D.
UPGRADE	2

4

CONCLUSIONI

Fedele alla tradizione, la EA ci presenta un gioco bello da vedere e noioso da giocare. Quello che mi sorprende è come la EA commetta gli stessi errori alla luce di altri titoli (quali *ISS Pro* per PSX) da cui potrebbe, invece, imparare molto. Inoltre, perché mai acquistare un gioco sugli Europei, con poche squadre e sempre lo stesso tipo di competizione?!? Date retta a me, aspettate di vedere il prossimo *FIFA*... forse...

Zaku secondo me è laziale, ma ha inconsciamente rimosso il suo sentimento per paura della reazione dei suoi colleghi...

Recensione Mod

Sito Internet:
www.goldeneye-mod.net

Requisiti minimi
PII 233
64Mb RAM
Scheda 3D
Modem 56k

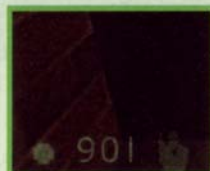
Requisiti ideali
Pentium II 350
128Mb RAM
Scheda 3D
Modem ISDN

GOLDENEYE

Sviluppo: Connery Team **Gioco Supportato:** Half-Life

PENSAVO CHE NATALE VENISSE SOLO UNA VOLTA L'ANNO...

DA UN CAPOLAVORO PER NINTENDO 64 A UN MOD PER *HALF-LIFE*, NE HA FATTA DI STRADA IL NOSTRO JAMES...

Della redazione di Net Gamer, forse sono l'unico davvero appassionato di console. E nella mia lunga carriera di videogiocatore ho avuto la fortuna di poter giocare l'unico sparatutto per console che ritengo all'altezza di quelli per PC, GoldenEye per Nintendo 64. Il titolo della Rare era un capolavoro unico sia come grafica che soprattutto come giocabilità. Ancora oggi ritengo GoldenEye per N64 il miglior videogioco ispirato alle avventure di Bond mai realizzato.
Ma per noi "poveri" possessori

Le armi sono sicuramente uno degli aspetti meglio curati di questo mod.

di PC? Beh, nell'attesa del nuovo titolo su James Bond della Electronic Arts (che utilizzerà il motore di Quake 3), intanto possiamo placare le nostre voglie da agenti segreti rimorchioni con questo divertente mod per Half-Life. Il team di sviluppo che sta dietro a GE per Half-Life dichiara di essersi chiaramente e apertamente ispirato al titolo della Rare per Nintendo 64. E questo effettivamente appare evidente fin da subito, visto che alcune mappe sono riproduzioni praticamente perfette del capolavoro per N64.
Lo stile di gioco è molto semplice e ricorda, caso strano, quello di Counterstrike. I giocatori vengono divisi in due squadre, gli 007 (ossia i buoni) e gli 006 (ossia i cattivi). Le modalità di gioco sono o il solito deathmatch a squadre, oppure il cosiddetto Licensed To Kill, dove una squadra dovrà portare a termine un preciso compito come rubare un quadro o fuggire da una prigione, mentre l'altra dovrà cercare di impedirglielo a tutti i costi. Insomma, esattamente come in Counterstrike...
Le armi presenti sono sicuramente uno degli aspetti meglio curati del gioco. Si va dal semplice coltello fino a fucili di pre-

LA COMUNITÀ

TROVARE SITI DEDICATI A QUESTO MOD È PIUTTOSTO COMPLICATO, MA NOI DI NET GAMER ABBIAMO SGUINZAGLIATO I NOSTRI MIGLIORI SEGUGI PER TROVARE SITI INTERESSANTI PER TUTTI GLI APPASSIONATI DEI FILM DI JAMES BOND.

GOLDENEYE MOD

http://www.goldeneye-mod.net
Il sito ufficiale del mod. Come piatto forte avrete le ultime news, gli screenshot, un forum e un'area download dove prelevare le ultime versioni e le eventuali patch.

GOLDENEYE WEB SITE

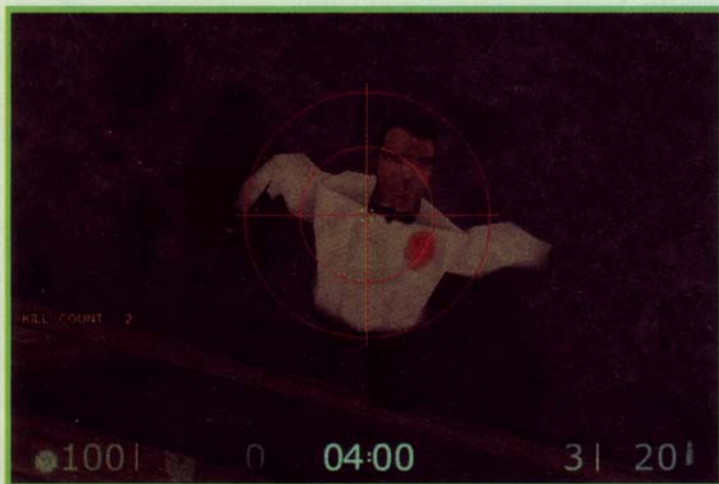
http://www.goldeneye.com/julian
Un sito non ufficiale dedicato al famoso film di James Bond. Qui troverete praticamente di tutto, dalla trama del film, fino a immagini, disegni dei lettori, e preziose informazioni (e foto) sulle protagoniste femminili di *GoldenEye*.

JAMES BOND

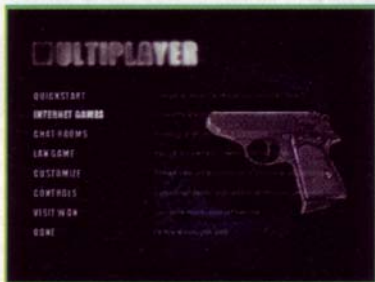
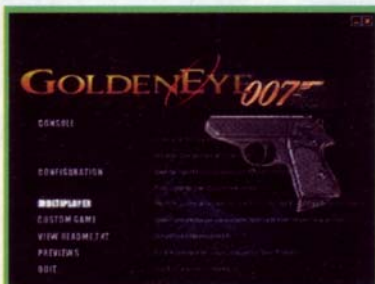
http://www.jamesbond.com
E non poteva mancare il sito ufficiale dedicato al più famoso agente segreto della storia. Informazioni, file audio, trame di tutti i film, news sui progetti futuri riguardanti James e anche una nutrita sezione dedicata ai videogiochi per console e PC.

Questa è la mappa del museo, una delle meno curate dell'intero mod. Fortunatamente le cose migliorano notevolmente negli altri livelli.

• Fai ciao con la manina...

GoldenEye non riesce a ricreare l'atmosfera tipica dei film di James Bond che si respirava invece nel capolavoro per Nintendo 64, e questo è forse il suo unico grande difetto.

cisione, mitra, pistole con silenziatore, mine antiuomo e così via. Sono tutti molto divertenti da usare e chiaramente riprendono quelle viste nel gioco per Nintendo. Purtroppo mancano tutti quei vari piccoli gadget che hanno reso famoso l'agente segreto di sua maestà, tipo orologi con laser incorporato o penne esplosive. Il risultato è che alla fine questo mod non ha molto a che vedere con i film di James e soci.
I programmatori hanno inserito anche una nuova serie di modelli per i personaggi principali. Potrete utilizzare i protagonisti del film GoldenEye come James Bond, Xenia, Trevelyan e, nelle prossime versioni del mod, saranno inclusi anche personaggi presi direttamente dai vecchi classici di James Bond, come Oddjob e Sean Connery. Anche le mappe sono state naturalmente create appositamente per questo mod. Come già detto, i mapper di GoldenEye si sono ampiamente ispirati al titolo della Rare. Alcune mappe, come Library e Archivi sono infatti praticamente identiche alla versione per N64. Questo è assolutamente un pregio, visto che alla fine questi due livelli si sono rivelati i migliori di questo mod. Purtroppo per il resto si viaggia tra alti e bassi, con mappe interessanti e altre, tipo Museum, assolutamente mediocri. Il design spesso è troppo lineare e la quantità di dettagli presenti è assolutamente insufficiente. Quello che conta alla fine è la giocabilità, e sotto questo punto di vista GoldenEye si difende abbastanza bene. Le armi sono tutte molto divertenti da usare e possono vantare modelli tridimensionali piuttosto realistici. Nella versione 1.6, che dovrebbe uscire nelle prossime settimane, verrà incluso anche il Capture The Flag, aggiunta che dovrebbe conferire una maggiore varietà al mod. Al momento, questo mod sembra prendere troppo spunto da Counterstrike e simili e non riesce a ricreare minimamente l'atmosfera che si respira nei film di 007. Inoltre non sono neanche tantissimi i server che permettono di provarlo, anche se fortunatamente NGI (www.ngi.it) ha pensato bene di metterne su uno per far sfogare tutti noi aspiranti agenti segreti. La versione 1.5 la troverete nel CD di questo mese, per cui non vi rimane che installarla e darle un'occhiata. Comunque ne vale la pena...

Sergio "Zaku" Pennacchini

CARNE DA MACELLO

QUANDO INSTALLERETE LA BETA 1.5 DI *GOLDENEYE*, POTRETE DECIDERE SE METTERE SUL VOSTRO DESKTOP UN COLLEGAMENTO DIRETTAMENTE AL MOD. CLICCATECI SOPRA E VI RITROVERETE DAVANTI IL MENU PRINCIPALE. ESATTAMENTE COME PER QUALSIASI ALTRO MOD DI *HALF-LIFE*, SELEZIONATE MULTIPLAYER, QUINDI INTERNET. DOPO QUALCHE SECONDO VEDRETE COMPARIRE UNA LISTA DI SERVER, SCEGLIETE QUELLO CHE PREFERITE E IL GIOCO È FATTO. PER NON PERDERE TEMPO, VI CONSIGLIAMO DI ENTRARE NEL MENU FILTER E ATTIVARE L'ULTIMA OPZIONE IN BASSO SCEGLIENDO *GOLDENEYE* DAL MENU A DESTRA. IN QUESTO MODO VEDRETE VISUALIZZARE SOLO I SERVER CHE OSPITANO PARTITE DI *GOLDENEYE*. BUONA FORTUNA, 007!

FILTER SERVERS
FILTER
CANCEL
Mostra solo i server che:

DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...

• Armi ben bilanciate • Design delle mappe molto convincente • Divertente

• Non riesce a ricreare l'atmosfera del film • Pochi server disponibili • Alla lunga ripetitivo

PRESTAZIONI 3D
Il numero di poligoni non è esattamente elevato, se avete un PII e una scheda 3D non dovreste avere problemi.

6 7 7

LAN	8
INTERNET	6
UPGRADE	7

7

Un mod sicuramente ben realizzato, con armi bilanciate e alcune mappe davvero divertenti. Sinceramente *GoldenEye* non riesce a ricreare l'atmosfera tipica dei film di James Bond che si respirava invece nel capolavoro per Nintendo 64, e questo è forse il suo unico grande difetto. Così com'è, sembra solo un clone di *Counterstrike*, anche se molto ben fatto...

Denise si chiamava Christmas di cognome. La tristezza ci assale...

Recensione Mod

Sito Internet: www.planetquake.com/servers/arena

Requisiti minimi
- Pentium 200MHz MMX
- 32Mb RAM
- Scheda 3D
- Modem 33.6k

Requisiti ideali
- Pentium II
- 64Mb RAM
- TNT o Voodoo2
- Modem ISDN

Rocket Arena 2

Sviluppo: David "CRT" Wright, Mungo e TEAM **Gioco Supportato:** Quake 2

NELL'ATTESA DEL TERZO EPISODIO...

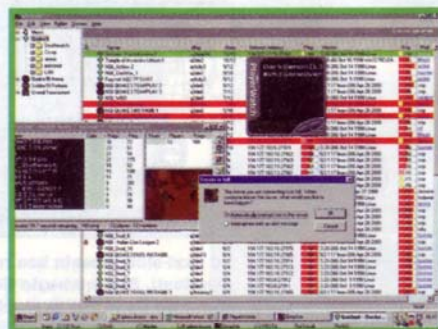
RISCOPRIAMO UNA DELLE PIETRE MILIARI PER IL MULTIPLAYER...

Visto che nel prossimo numero troverete uno speciale riguardante l'attesissimo Rocket Arena per Quake 3, abbiamo pensato che fosse giusto rispolverare il mitico Rocket Arena 2 per far conoscere questo mod anche a quelli tra voi che Quake 2 non l'hanno mai provato. Definire Rocket Arena 2 come un "semplice" mod è un po' restrittivo dato che le regole che lo governano sono talmente differenti dal gioco originale da poterlo quasi definire una TC. Partiamo allora alla scoperta di RA2, ma sappiate che una volta che l'avrete conosciuto diverrà per voi peggio di una droga. Al momento della connessione al server (perché è possibile giocarci anche offline con dei bot di allenamento, giusto per sgranchirvi un po' le gambe), vi comparirà un menu nel quale dovrete operare la prima scelta: modalità Pickup (quindi entrare nella squadra blue o red), oppure modalità Single con un nuovo team. Optando per la prima ipotesi verrete direttamente proiettati all'interno della mappa a squadre, altrimenti, scegliendo l'opzione nuovo team, avrete da operare un'ulteriore scelta: la mappa da giocare tra le varie in elenco. Infatti le mappe di RA2 sono strutturate diversamente dalle classiche mappe di Q2. Vi sono numerose mappe piccole e una o più di dimensioni maggiori (quelle che usualmente vengono utilizzate per il pickup).

Se non si fosse capito, per me *RA2* è il miglior mod che abbia mai calcato le scene....

Ma torniamo alla parte interessante, il gioco vero e proprio. Le regole che governano il pickup sono poche e semplici. Una volta entrati dovrete attendere che inizi il countdown o, se siete entrati a metà partita, vi toccherà aspettare che uno dei due team sia totalmente sterminato per poter iniziare e, nel frattempo, potrete gustarvi lo scontro come observer o "trackando" direttamente dagli occhi del giocatore. Inizio del conto alla rovescia... three... two... one... FIGHT! Al termine di queste parole ha inizio il massacro: adrenalina alle stelle, nulla di ciò che potrete aver visto nella vostra vita è paragonabile all'immane sfogo di violenza pura che vi accingete a vivere. Già da questo momento capirete le differenze tra il DM classico e RA2. L'energia e l'armatura sono ai massimi livelli, siete armati fino ai denti con tutte le munizioni di cui avete bisogno ma... (c'è sempre un ma...) nemmeno un medikit in giro per la mappa, non un'arma né un pacco di preziosi rocket. Non ne avrete MAI bisogno: non

CARNE DA MACELLO

CONNETTERSI A UN SERVER DI *ROCKET ARENA 2* È UN VERO GIOCO DA RAGAZZI, VISTO E CONSIDERATO CHE QUESTO MOD GODE ANCORA DI OTTIMA SALUTE. SE VOLETE FARE I FIGACCIONI E DESIDERATE CONNETTERVI DA CONSOLE, BASTA CHE FATE COME SEGUE: LANCIATE *QUAKE2*, SCRIVETE IN CONSOLE "CONNECT XXX.XXX.XXX.XXX", DOVE OVVIAMENTE LE X SONO DA SOSTITUIRSI CON IL CORRETTO IP AL QUALE VORRETE CONNETTERVI. SE INVECE SIETE DEGLI ESSER MENO ESIBIZIONISTI, POTRETE UTILIZZARE DEI BROWSER DI SERVER COME IL CLASSICO GAMESPY O QTRACKER, DI CUI VI SPIEGHIAMO IL FUNZIONAMENTO PROPRIO IN QUESTO NUMERO.

DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...

LA COMUNITÀ

NONOSTANTE SIA UN MOD CHE HA ORMAI AL SUO ATTIVO DIVERSI ANNI, *ROCKET ARENA 2* DIMOSTRA DI AVERE LA PELLACCIA MOLTO DURA E IL SUO FUTURO SU INTERNET È BEN LONTANO DAL FINIRE. SONO QUINDI MOLTI I SITI DEDICATI A QUESTO MOD E SONO ANCORA DI PIÙ I SERVER CHE PERMETTONO DI PROVARE QUESTO CAPOLAVORO DI GIOCABILITÀ E DIVERTIMENTO. ECCONE ALCUNI...

ROCKET ARENA 2

http://www.planetquake.com/servers/arena

Non poteva di certo mancare il sito ufficiale, che vi segnaliamo se non altro per la possibilità di scaricarvi il mod principale (circa 42Mb) e tenere d'occhio lo sviluppo del seguito tanto atteso per *Quake 3, Rocket Arena 3*.

NGI

http://forum.ngi.it

Vero punto di riferimento per la comunità italiana di *Rocket Arena 2*, il forum di NGI è anche un posto per ritrovarsi e discutere su questo mod e su tutto quello che riguarda *Quake 2*, titolo ancora molto amato e giocato. Se cercate info, qui avrete sicuramente una risposta.

GAMERSREVOLT

http://www.gamersrevolt.com

Altro punto di riferimento per la comunità italiana di *Rocket Arena 2*. Gamersrevolt e NGI sono infatti gli unici due gaming provider che hanno dei server per il mod *Rocket Arena 2*.

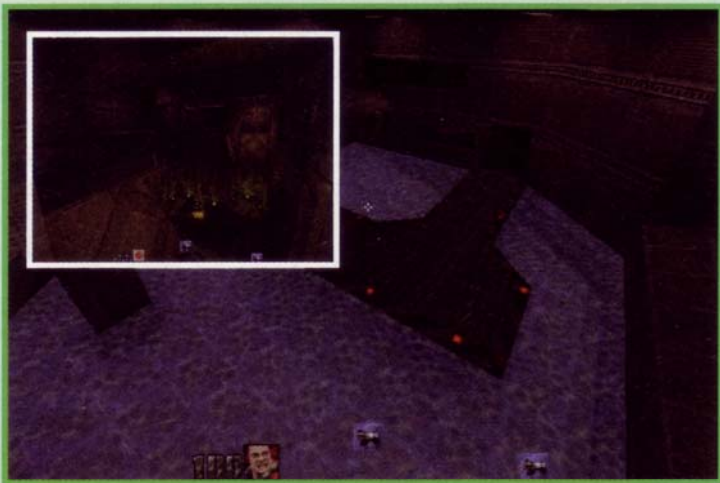
riuscirete a vivere abbastanza per poter consumare l'enorme arsenale di cui disponete. Unico scopo: sopravvivere... Unica ragione di vita: distruggere il team avversario. Terminato il round, ne inizierà un altro, e così via. Dopo aver vinto un certo numero di rounds, variabile a seconda dei settaggi del server, ci si aggiudicherà il match: 15 secondi di pausa per rilassarsi e far raffreddare i rocket launcher e poi... le danze ricominciano sino allo scadere del timelimit o del fraglimit. Il numero di giocatori per team è variabile. Solitamente ci si attesta su un massimo di 16 giocatori presenti contemporaneamente sul server per cui vi potrà capitare di trovarvi a giocare in un carnaio di 8 vs 8. Se riuscirete a rimanere in vita per più di 3 secondi sarete sulla buona strada per poter diventare dei grandi fraggatori.

Ma qual è la tattica da utilizzare in RA2? Questa domanda potrebbe avere molteplici risposte, ma per i neofiti è bene sapere che la maniera più corretta per giocare è: "arma giusta al momento giusto". Dovrete cercare di capire quale arma sia vantaggiosa a seconda della situazione e soprattutto conoscere bene le mappe per sapere dove è possibile sorprendere meglio l'avversario, dove ci sono più vie di fuga e così via. Ulteriore consiglio per i newbie: evitate di camperare, i bersagli immobili sono la specialità degli arenisti.

Rocket Arena 2 sviluppa il senso del team e del clan... Insostituibile!!

L'altra modalità di gioco, quella che vedeva la creazione di un nuovo team, è sostanzialmente identica per quanto concerne la dotazione di armi ed energia, ma ci saranno più team composti generalmente solo da un quaker o, volendo, sarà possibile effettuare un 2 vs 2. Dopo aver creato il vostro team e aver scelto una delle mappe presenti nel menu, dovrete attendere l'arrivo di uno o più rivali. Nel caso ci sia più di una persona oltre a voi sulla mappa, il turno di gioco è a rotazione: chi vince incontra, uno dopo l'altro, tutti gli altri. Le mappe ufficiali di RA2 sono 28 (contenute nel file ra2250cl.exe da 43Mb). Sono inoltre scaricabili da vari siti sul Web altre mappe create da vari amanti del mod. Sul server NGI, oltre a quelle ufficiali, sono in rotazione alcune di queste mappe (downloadabili presso l'URLftp://ftp.ngi.it/files/Games/Quake2/Maps/Arena/mappearena.zip). Che altro dire... se avete una copia di Quake 2, andate a scaricarvi subito il file principale e gustatevi uno dei migliori team mod mai creati per il titolo della ID.

• **Probabilmente una delle mappe più spettacolari di *Rocket Arena 2*, il Railgun Stadium!**

Yuri [LeX] Vigo

• **Il motore grafico di *Quake 2* mostra i suoi anni, ma fa ancora perfettamente il suo lavoro.**

• **Ritmi di gioco altamente sostenuti** • **Molto tattico** • **Vita longeva**

• **Non ne ha** • **Continua a non averne** • **Ma allora non mi avete sentito?**

PRESTAZIONI 3D **Potrete farlo girare anche con una semplice Voodoo 1, ma una Voodoo2 o TNT sono altamente consigliate per poterci giocare senza nessun problema.**

8 8 7

LAN	8
INTERNET	8
UPGRADE	8

8

CONCLUSIONI

Se non si fosse capito, per me *RA2* è il miglior mod che abbia mai calcato le scene... Fu il primo che mi convinse a lasciare *Quake* per un *Quake2* che, in modalità DM, mi dava poco. *RA2* sviluppa il senso del team e del clan... Insostituibile!!

little gaming italy

OVVERO, UN VIAGGIO NEL DORATO MONDO DEI GAMING PROVIDERS IN ITALIA...

Fin dal primordi di Internet in Italia (e non solo), il popolo di navigatori per antonomasia ha sentito il bisogno di trovare una casa, un posto dove incontrarsi e parlare... In principio fu l'IRC, la nascita di un vero e proprio mezzo di comunicazione, e le masse s'incontrarono. Poi venne ICQ, che integrò l'IRC con varie funzioni. Tutti erano contenti di poter cyber-copulare come criceti e di provare la sensazione di potere che ti dà l'essere operatore di grossi canali come #italia.
Ma una stirpe attendeva ansiosa nell'ombra, stanca di lottare col ping dei server stranieri e desiderosa di farsi del male in pubblico... Era quella dei NetGamer! Queste genti sanguinarie poterono finalmente scontrarsi con l'avvento dei primi siti italiani dedicati al gioco online. All'inizio c'era solo Quake(world), ma man mano che il supporto multiplayer TCP/IP veniva inserito praticamente in tutti i titoli, di pari passo si allargava il supporto a loro dedicato. Noi di .NetGamer (e chi se no?) abbiamo provato per voi i quattro principali fornitori italiani di servizi multiplayer. Ecco cosa è venuto fuori...

PER CHI NON LO SAPESSE...

Prima di procedere, qualche parola sui vari tipi di supporto multiplayer che i giochi e i vari siti offrono...

PEER TO PEER

È il tipo di connessione "da pari a pari". Tipica degli strategici non nuovissimi, prevede che un giocatore hosti (ehm... ospiti...) la partita, e che gli altri si connettano al suo PC per giocare. Tende spesso a dare ping alti semplicemente perché, in generale, vi connettete a un computer con una connessione simile (se non peggiore) alla vostra. Va benissimo per gli strategici, ma è impraticabile per FPS e simili... Se un gioco ha solo questa modalità, il sito che lo supporta potrà offrire solo servizi di matchmaking, ovvero delle "lobbies" (canali di chat) in cui ritrovarsi e sfidarsi di conseguenza... Esempi tipici di questo sono Heat.net e (in parte) MSN Gaming Zone, che mettono a disposizione client appositi per chattare e avviare una partita (o entrare in una) con pochi clic e con un'interfaccia grafica. In generale, quindi, i siti di matchmaking non offrono ping più bassi e server potenti, ma solo un posto in cui ritrovarsi per poi giocare sui propri computer.

DEDICATED SERVER

Il supporto multiplayer tipico degli shooter, ma non solo, prevede anche la possibilità di avviare il gioco in modalità "Server Dedicato". In questo modo la macchina su cui il gioco gira sarà occupata, praticamente a tempo pieno, a far girare il vero e proprio server, a cui i giocatori potranno connettersi. La differenza sostanziale dal Peer to Peer è che il server sarà sempre presente (persistente) e mediamente più veloce, sia perché il computer su cui gira "fa solo quello", sia perché di solito si tratta di PC connessi a Internet in maniera permanente e veloce. Di fatto poi, grazie ai sistemi operativi che permettono il multi-tasking, si possono far girare più server su una sola macchina "fisica", ma questa è un'altra storia...
Il supporto via Web a questi giochi, quindi, sarà principalmente l'elenco dei server messi a disposizione dal singolo sito, magari con statistiche sui giocatori e supporto tecnico.
N.B.: Chiunque può far partire, ad esempio,

Se siete dei veri appassionati, vi consigliamo di dare un'occhiata a www.barrysworld.com, punto di riferimento per i netgamer in Inghilterra.

Unreal Tournament in dedicated server... L'unico inconveniente è che (se usate Windows 9x) poi non potrete usare il computer per nient'altro, neanche per giocare sul vostro stesso server... Utile magari se avete una decina di PC a casa e volete fare una LAN...

WEB GAMES

Sono quei giochini scritti in Java che girano direttamente sul vostro browser... Francamente, qui a .NetGamer pochi si fanno i solitari (non so se rendo...), quindi li ignoreremo senza pietà.

METRI DI GIUDIZIO

In questo speciale abbiamo cercato di valutare i vari portali in base alle caratteristiche più importanti per il vero fraggatore online, ovvero:

- DESIGN: Non sarà essenziale, ma qui a .NetGamer ci teniamo parecchio all'aspetto fisic... ehm, grafico, dei "prodotti" che analizziamo...

- FACILITÀ D'USO: Al vero netgamer non interessano i rompicapo che non siano quelli del gioco in questione. Giocare (ma anche accedere a tutti i servizi offerti da un sito) dev'essere facile e veloce!

- SERVIZI: Al di là dei server di gioco, cosa ci offre il sito? Forum, file, news e chi più ne ha, più ce ne dia...

- COMUNITÀ: Con questo voto valuteremo, nel complesso, la vitalità e la quantità della fauna ludica che ruota attorno al singolo sito. Chiaramente, ove possibile, un voto più alto indica anche che la percentuale di frequentatrici disponibili e di bella presenza è più alta.

- SUPPORTO GIOCHI: Più ce n'è, meglio è! I portali che supportano un maggior numero di giochi offrono maggiori possibilità ai giocatori, in quanto presentano la stessa, familiare interfaccia sia che vogliate spaccarvi le ossa a Q3, sia che optiate per un più generalizzato massacro di alieni made in Starcraft. Inoltre, giocando i cari titoli sui server di un portale italiano, avrete sempre la garanzia di ping più bassi e PL a zero.

UN'ULTIMA PREMESSA: Praticamente, due dei quattro principali siti che abbiamo preso in considerazione hanno appena aperto i battenti, o hanno fatto il "grande salto" verso l'attività professionale solo di recente. Abbiamo usato la stessa divisione per categorie per descriverli, ma non abbiamo dato un voto in quanto sarebbe stato del tutto fuori luogo.

Iniziamo finalmente la sfilata, in rigoroso ordine alfabetico:

GameLoft.com Italia
www.gameloft.it

Dal Canada con amore, questa società presieduta da Gérard Guillemot, vanta il supporto di multinazionali quali la Guillemot Corp. (ma dai, ehehehe) e la Ubi Soft. Senza dubbio, GL rappresenta il primo esempio di approccio "industriale" al netgaming in Italia. Attraverso accordi con IOL e, conseguentemente Infostrada, la filiale italiana sta lavorando per assicurarsi una buona fetta del traffico passante per il secondo ISP del Belpaese, Libero. Chiaramente, Damiano Bazzoni, responsabile del progetto, ci tiene a ricordare che non c'è solo business dietro a GameLoft, ma anche attenzione ai contenuti e ai servizi. Il lancio vero e proprio avverrà verso settembre, al termine del beta-testing che, mentre vi scrivo, è ancora in corso. Eccovi le info che siamo riusciti a ottenere:

DESIGN

Pulito ed essenziale, il sito è diviso innanzitutto per generi (GDR, Azione, ecc.). Da ogni sezione si potranno poi raggiungere comoda-

Ecco la microscopica finestrella del client di GL...

...che si espande quando entrate in una "lobby".

La homepage di GameLoft...

mente le aree dedicate al singolo gioco. Da notare la mascotte del sito, Spark, che non sembra esattamente "cattiva" come ce la saremmo aspettata. Il design del client si presenta abbastanza fumettoso.

VOTO: 7

FACILITÀ D'USO

Tutti i servizi di GameLoft dovrebbero poter essere utilizzabili via browser, ma a quanto pare il client sarà lo strumento principe per giocare sui server GL. Semplicissimo ed efficace, trova automaticamente i router col ping migliore. Inoltre, riconosce i giochi installati e vi presenta un bel pulsantone con cui accedere ai gruppi di server (alle lobby di chat) ad essi dedicati. Si possono anche aggiungere gli IP di altri server e creare le proprie partite in peer to peer. Infine, il client ha anche la classica "buddy list" per comunicare con i vostri amichetti... il tutto con un'interfaccia estremamente semplice e intuitiva.

VOTO: 7

SERVIZI

Allo stato attuale, possiamo trovare solo news videoludiche (già da adesso molto complete) e link a servizi di Italia OnLine. Interessanti anche i due siti correlati a GL, Beatz4Geekz e GameLive. Il primo offre musica espressamente dedicata ai netgamer (per adesso, niente di più degli Electronic Funstuff...), il secondo giochini Web. In arrivo anche i frutti dell'accordo con GameSpy Network, che presenterà la ricca offerta di news e download che caratterizza il famoso portale.

VOTO: N/D

Questo è il client di GOL. Un saluto particolare ai NEM, a detta di Buck il miglior clan di *CS* in GameOnLine...

Quest'articolo è stato anche un'occasione per testare il mio skill in *UT*...

COMUNITÀ

Essendo ancora in beta, gli abitanti di GameLoft, al momento della stesura di questo articolo, sono all'incirca... uno solo, chi vi scrive... Le premesse per una folta comunità ci sono tutte, anche se a mio avviso l'utilizzo di un client può portare a un certo isolamento della stessa... Staremo a vedere...

VOTO: N/D

SUPPORTO GIOCHI

I server dedicati non sono ancora attivi, ma a giudicare dall'elenco presente nel client, GameLoft supporterà tutti i titoli più popolari (chiaramente se le varie esclusive lo permettono). Al momento, abbiamo FPS quali UT, Q3, Soldier of Fortune, Half-Life, con supporto mod "automatizzato". StarLancer per la simulazione e AoE (e famiglia) come RTS completano gli elementi principali del line-up. Per dare un giudizio obiettivo dovremmo poter provare i server, ma al momento non è ancora possibile. Da notare che GameLoft sarà la sede ufficiale della comunità italiana di Everquest, ed eventualmente (ma questo al momento è più che altro un sogno...) ne ospiterà i server, se mai questi dovessero essere "localizzati".

VOTO: N/D

GameOnLine.it
www.gameonline.it

GOL nasce da un'iniziativa della Halifax, la nota casa distributrice di giochi per PC e console. Partito ufficialmente ormai da un anno, non sembra ancora aver raggiunto la sua dimensione definitiva. Dal punto di vista delle iniziative, possiamo rilevare un torneo di Q3 e UT, Frag4Fun. Sul sito è indicato che "F4F" rappresenta l'unica lega italiana ufficiale per questi due giochi. Francamente, ci sembra un po' pretenzioso

...con scarsi risultati... Ahem...

come titolo, anche se comunque F4F rimane uno dei migliori tornei attualmente in circolazione in Italia. Attenzione a qualche piccolo bug nelle pagine Web della competizione.

DESIGN

Il sito è molto serioso, con un layout semplice e sezioni dedicate ai vari giochi supportati. Molto carine le citazioni cinematografiche "random" che appaiono in cima a ogni pagina, mentre è molto comoda l'interfaccia Web per l'accesso al server FTP. Curiosamente, dal sito principale non è presente alcun link per la sezione dedicata a Ultima Online (uo.gameonline.it)... O meglio, esiste una sezione UO ma in essa il link "Servers" è disattivato... Eppure lo shard esiste!

VOTO: 7

FACILITÀ D'USO

Anche GameOnLine si avvale di un client, sebbene si possa accedere ai server anche inserendo manualmente l'IP nel vostro giochillo preferito. Una volta capito che dovete scaricarlo (e non è facilissimo visto che questo viene specificato solo in una piccola immagine nella homepage), sarà molto facile da utilizzare. Come ho già detto, non sono

Pong!

PING?

Visto che state leggendo .NetGamer, mi sento autorizzato a supporre che sappiate cosa sia il ping. Per tutti quelli che invece hanno trovato la rivita sulla poltrona del barbiere, o per le nonne che ci leggono avendoci scambiati per "Gente", diciamo brevemente che il ping rappresenta la velocità (in millisecondi) con cui i dati riescono a raggiungere la loro destinazione (di norma, il server di gioco) e tornare al vostro PC.
Avevamo pensato di fornirvi una lista dei vari portali, con relative medie matematiche del ping e deviazioni standard per le diverse ore a cui li avevamo testati... Ma poi ci siamo resi conto che non solo non sappiamo cambiare le pile della calcolatrice, per cui avremmo dovuto affidarci alla potenza di calcolo di Zaku stesso, ma anche che in effetti questo valore presenta troppe variabili per poter essere generalizzato.
Quello che vi possiamo dire, è che in generale, dalle prove fatte, praticamente tutti i portali di cui vi abbiamo parlato offrono connessioni con latenze inferiori agli 80/90 ms su ISDN singolo canale.
Se soffrite di lag, quindi, non prendetevela con loro, ma cambiate ISP...

Tribes 2 è appena entrato nella fase Alpha, per cui la data di uscita per settembre/ottobre sembra plausibile...

Il sito GR... Notate la "misteriosa" pubblicità di MS Zone in alto...

molto d'accordo sull'uso di client (più o meno) proprietari, ma devo dire che quello di GOL si distingue per l'immediatezza e la completezza.
VOTO: 7

SERVIZI
I servizi sono quelli ormai standard, che comprendono un FTP, news, forum e hosting delle homepage dei clan. Da notare anche Frag4Fun.
VOTO: 7

COMUNITÀ
Con circa duecento iscritti al forum e una media di venti persone presenti nei vari ambienti del client, non è certo la più popolosa che abbia mai visto. La fauna nei server è sempre attorno ai dieci elementi, mentre nello shard Ultima Online possiamo individuare una cinquantina di client connessi. Complimenti alla gente di GOL per avere i nick più strambi mai visti su Internet...
VOTO: 6

SUPPORTO GIOCHI
Dal client potrete accedere a due server per UT, uno per Q3, uno per Q2 e uno per HL. Andando a vedere i server realmente attivi, ve ne sono altri, ma stranamente sono individuabili solo attraverso programmi tipo GameSpy. Il server UO di cui vi dicevo, "Realms of Algalord", è attivo, con circa 50 client abituali. Tramite client potrete anche giocare con altri titoli tipo Baldur's Gate, Age of Empires e Colin McRae Rally (per cui è stato anche organizzato un torneo qualche tempo fa). In continua crescita...
VOTO: 7

GamersREvolt
www.gamersrevolt.com

Anche questo sito, il cui quartier generale è a Roma, è ormai una realtà affermata, quasi storica, con i suoi duetre anni di vita (scusate l'approssimazione ma la data esatta si è persa nei meandri della storia...). Leggendo nei post del forum, sembrerebbe che verso la metà di giugno si stesse trasferendo a Milano, per cui molti dei server sarebbero risultati down. Il problema è che anche al momento in cui scrivo (9 luglio) il loro numero è ancora molto basso. Sarà forse per via dell'estate? Ci sarebbe piaciuto chiedere allo staff, ma non abbiamo ricevuto risposta alle nostre domande... Sarà per la prossima volta...

DESIGN
La homepage ha un bell'aspetto e comodi link... Avventurandosi, però, nelle varie sezioni, si corre spesso il rischio di perdersi per via di una struttura non esattamente "lineare". Molto bello (e funzionale) il sistema che integra l'IRC nel browser, mentre sono un po' deludenti i siti per i due LAN party organizzati da GR (Quit '98 e '99): a un anno dalla data di questi, troviamo ancora messaggi di "Under Construction". Più bella, e meglio organizzata, la sezione UO (uo.gamersrevolt.com). In teoria, ci sarebbe anche un sito WAP (wap.gamersrevolt.com), ma alla connessione, almeno col mio cellulare, viene fuori un messaggio del tipo "il formato non è corretto"...
VOTO: 6

FACILITÀ D'USO
Purtroppo GamersREvolt non ha un sistema per avviare partite dal browser, né un client, per cui dovrete inserire manualmente gli IP, o ricorrere al buon vecchio GameSpy o simili. Anche l'assenza di un'interfaccia Web per l'FTP, che quindi obbliga a utilizzare un client apposito, potrebbe mettere in difficoltà gli utenti meno esperti.
VOTO: 6

SERVIZI
Inizialmente GamersREvolt si era distinta per l'offerta di un accesso Internet (a pagamento) che permetteva di connettersi ai loro server con ping molto bassi. In tempi in cui l'unico provider gratuito era Tiscali, e solo per Roma e la Sardegna, quest'idea si rivelò perlomeno allettante. Più tardi, però, con la diffusione dell'accesso gratuito e il generale miglioramento delle linee italiane, questo appeal è andato scemando. Oggi, pur continuando a offrire accesso (gratuito) a Internet, GR ha perso un po' di quello spirito quasi "pionieristico" che condivideva con l'unico altro concorrente, NGI (v. oltre). I servizi sono ridotti all'hosting standard, all'FTP e a una newsletter.
VOTO: 6

Ecco la pagina principale dello straordinario speciale sul Vienna FragFest

COMUNITÀ
Mi pesa non poco dirlo, ma vi assicuro che nel weekend in cui ho provato i servizi di GamersREvolt non ho mai trovato più di due persone su un server... Quello di UO non specifica i client connessi al momento, ma sembra in generale meglio popolato, con un centinaio di client... Il forum conta solo pochi nuovi messaggi ogni giorno, la chat è deserta...
VOTO: 5

SUPPORTO GIOCHI
Il supporto per Quake 3 è davvero buono, con quindici server e un ottimo ping. Purtroppo, però, per i non-Quakers c'è poca scelta, con un solo server UT, due Half-Life e uno per Tribes, almeno stando agli elenchi presenti nel sito. Lo shard "Enchanted Lands" sicuramente non risente della desolazione degli altri server: come ho già detto, i client collegati sono sempre intorno al centinaio. Non sono riuscito a capire se esiste un server Allegiance, perché la rispettiva sezione era vuota... In ogni caso, ci dovreste poter accedere da MS Zone.
VOTO: 7

The Gib
www.gib.it

Lo storico portale di gaming online si prepara a compiere il grande salto dall'attività "amatoriale" a quella professionale in grande stile! Pur essendo ancora in beta, con due soli server attivi, può già vantare numerosi visitatori al suo sito e un'invidiabile coverage

Indovinate questa cos'è? Esatto, la homepage di Gib...

Stiamo ancora aspettando che qualcuno metta un server di Lula The Sexy Empire...

sul Vienna FragFest, una mega-LAN svoltasi il weekend del 7 luglio nella capitale austriaca.
Il PR del sito, Federico "MagNETo" Borghini, è stato disponibilissimo e ci ha illustrato quelli che saranno i servizi, il supporto giochi e le altre funzionalità di Gib. Ecco cosa ci aspetta, già a partire dalla fine di luglio.

DESIGN

Grafica e logo aggressivi per Gib, che sceglie un layout classico per la sua homepage. Notevole, anche se ancora non attiva al 100%, la funzione MyGib per ricevere messaggi privati e notifiche via E-mail. Ottimi anche i link diretti ai vari forum e alle recensioni dei vari giochi. Le news hanno la classica disposizione a colonna, con un interessante box per le notizie "hot". Il forum è assolutamente da provare, se non altro perché (almeno così mi pare) è interamente sviluppato in-house.
VOTO: 8

FACILITÀ D'USO

Pur non utilizzando un client, accedere ai server Gib sarà (ed è già) facile come cliccare un link! Fonti interne (ehm... sempre il buon Borghini) ci fanno sapere che basterà installare un piccolo file, stile plugin per il browser, per poter avviare il proprio gioco preferito sul server scelto dall'elenco presente nel sito. Per capirci: dalla homepage basterà cliccare sul gioco che vi interessa, guardare nella lista quali mappe e quanti giocatori sono presenti in ogni partita e cliccare l'apposito link. Davvero ottimo! Inoltre, si può personalizzare praticamente ogni possibile opzione di visualizzazione e/o composizione per quanto riguarda il forum.
VOTO: 8

SERVIZI

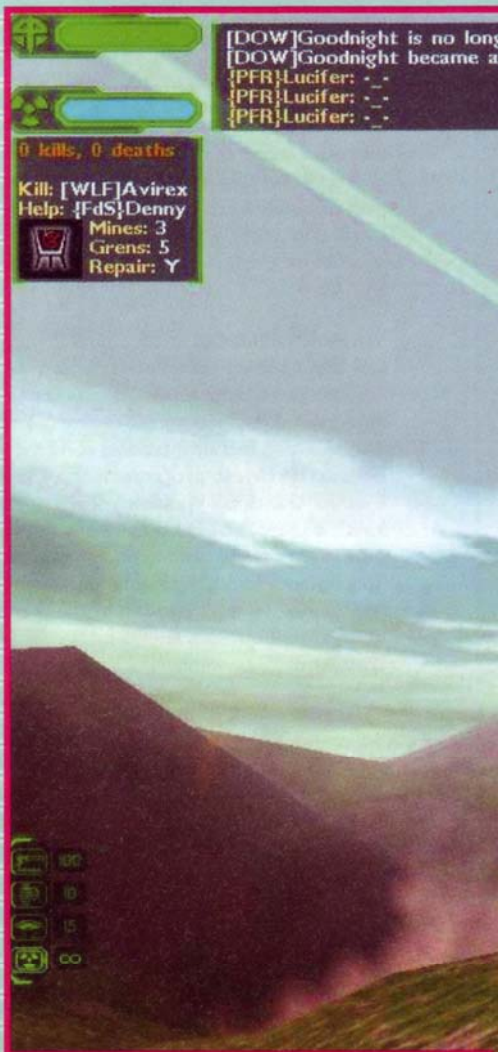
Nonostante i server e molti dei servizi non siano ancora attivi, Gib già si distingue per la presenza di funzionalità tipiche dei grandi portali, ma adattate alle esigenze del vero netgamer. Nonostante le sezioni files e quelle per i singoli giochi non siano ancora attive, possiamo già avvalerci dell'ottimo forum (personalizzabile in ogni aspetto) e del già citato MyGib. Quest'ultimo permette per ora di aggiustare alcune opzioni di visualizzazione e di entrare nell'elenco dei gamers di Gib, con impostazioni per la propria foto, il clan di appartenenza, e la visualizzazione dello stato di ICQ (online, offline, ecc.). In futuro, dovrebbe essere possibile anche personalizzare i contenuti visualizzati via Web. Peccato solo per le recensioni, che sono un po' datate... Ma per quelle c'è .NetGamer, no?
Se a tutto questo aggiungete il coverage del FragFest (con immagini e radio cronaca live), la possibilità di mandarsi messaggi privati via Web attraverso MyGib, e il fatto che tutto questo ben di Dio funziona senza dover scaricare nulla, beh, viene fuori il seguente (e provvisorio)...
VOTO: 8

Ehm, scommetto che avete capito cos'è questa...

COMUNITÀ

Forse grazie al nome conosciuto da tempo, o all'ottimo design che già si può apprezzare, esiste una buona comunità che ruota attorno a The Gib. Quarantamila contatti con la homepage, duecento iscritti e numerosi post nel forum sono davvero molti, se si considera che il portale non è ancora ufficialmente attivo. Molto vivace mi è sembrata anche la comunità UO, anche se non sono riuscito a trovare indicazioni sul numero di client connessi allo shard, Venus.
VOTO: 7

SUPPORTO GIOCHI

Gli unici server attivi, per il momento, sono tre Q3 e Venus per UO. Per il futuro, i ragazzi di Gib ci tengono a sottolineare che il line-up comprenderà non solo macchine per gli FPS classici (da HL a Tribes), ma anche per Rally Masters e futuri titoli di sicuro successo quali Warcraft 3, TFC 2, Halo, ecc...
Gib, comunque, intende dare altrettanta importanza ai GDR, ma poiché, a parte UO, per ora i MMORPG (Massively Multiplayer Online RPG) girano esclusivamente su server proprietari, non possiamo darvi anteprime sui giochi in arrivo... Date un'occhiata al sito già da agosto per scoprire se le predizioni si sono avverate.
Dal punto di vista della connessione, posso solo dirvi che i server Gib potrebbero rivelarsi a dir poco sorprendenti, per quanto riguarda il ping... Restate sintonizzati!
Ah, come piccola nota di colore, posso annunciarvi che i sei server CounterStrike saranno amministrati da Tapiro Vampiro (complimenti per il nick, hehehe...) dei Sez. 1, il clan vincitore del torneo CS dell' [ITA]LiAN Party di Firenze...
VOTO: N/D

Come vedete, la comunità di *Tribes* non disdegna del sano divertimento orgiastico fra una partita e l'altra...

Non sempre i redattori di Net Gamer si ricordano di scrivere le frasi laterali...

NGI
www.ngi.it

A circa un anno e mezzo dalla sua comparsa sulla Rete, NGI è diventata la vera e propria "capitale" del netgaming in Italia. Pur rappresentando il primo caso di approccio imprenditoriale al gioco online, lo staff di NGI fa comunque parte di quella specie di grande famiglia che riuniva, sino a poco tempo fa, siti quali GR, Gib e molti altri.
Vantando ormai 255 server, una connessione da 100 Mbit, un ISP gratuito e uno a pagamento per connessioni a ISDN 128K, NGI può offrire ai netgamer servizi che per adesso nessun altro può garantire.

DESIGN

Il caratteristico design di NGI non può essere confuso con nessun altro sul Web. Colori sgargianti, testo scritto piccolo e fitto per far entrare centinaia di link nella sola homepage, sono croce per alcuni e delizia per altri. C'è da dire che il layout del "portale" non è esattamente facilissimo per il novello giocatore che si affaccia all'inquietante mondo del multiplayer. D'altro canto, se sapete cosa cercate, lo troverete molto probabilmente con al massimo un paio di clic a partire dalla home. In generale, a mio parere, un alleggerimento della pagina principale del sito, e quindi un layout più "per gradi", non nuocerebbe.
VOTO: 7

FACILITÀ D'USO

Dal punto di vista dell'accesso ai server, NGI presenta un ottimo server-browser (per ora funzionante solo per Q3) che vi permetterà di entrare nelle partite attraverso il vostro browser. Per quanto riguarda gli altri titoli, a seconda del caso potrete selezionare i server NGI da dentro il gioco (Battle.net, Ground Control) oppure utilizzando GameSpy o simili. Questo rende le cose un po' più complicate per i novizi, mentre non è certo un problema per gli utenti esperti.
Per quanto riguarda l'accesso agli altri servizi, se si eccettua la possibile difficoltà di trovare il link desiderato, NGI vanta un'interfaccia web-FTP comodissima, un forum molto attivo dove chiedere indicazioni e FAQ dedicate a ogni titolo supportato o ospitato.
VOTO: 7

SERVIZI

Il punto forte di questo sito, oltre ai numerosissimi server di gioco, è senz'altro la quantità di servizi offerti. Innanzitutto, al di là dei classici forum, FTP (fornitissimo) e hosting per i clan, NGI è un buon ISP gratuito, con collegamento ottimizzato ai propri server di giochi. Per chi vuole quel qualcosa in più, esiste F3 Pro, per un accesso ISDN a due canali. Inoltre, è da sottolineare l'organizzazione del più grande LAN party che l'Italia abbia mai visto, il già citato [ITA]LiAN Party, e una banda invidiabile che garantisce ottimi ping. Un tocco di classe è NetWatch, che vi consente di fare un traceroute ai server NGI con un semplice clic dalla homepage. Da ultimo, NGI Shop presenta prodotti particolari in vendita a buoni prezzi.
VOTO: 9

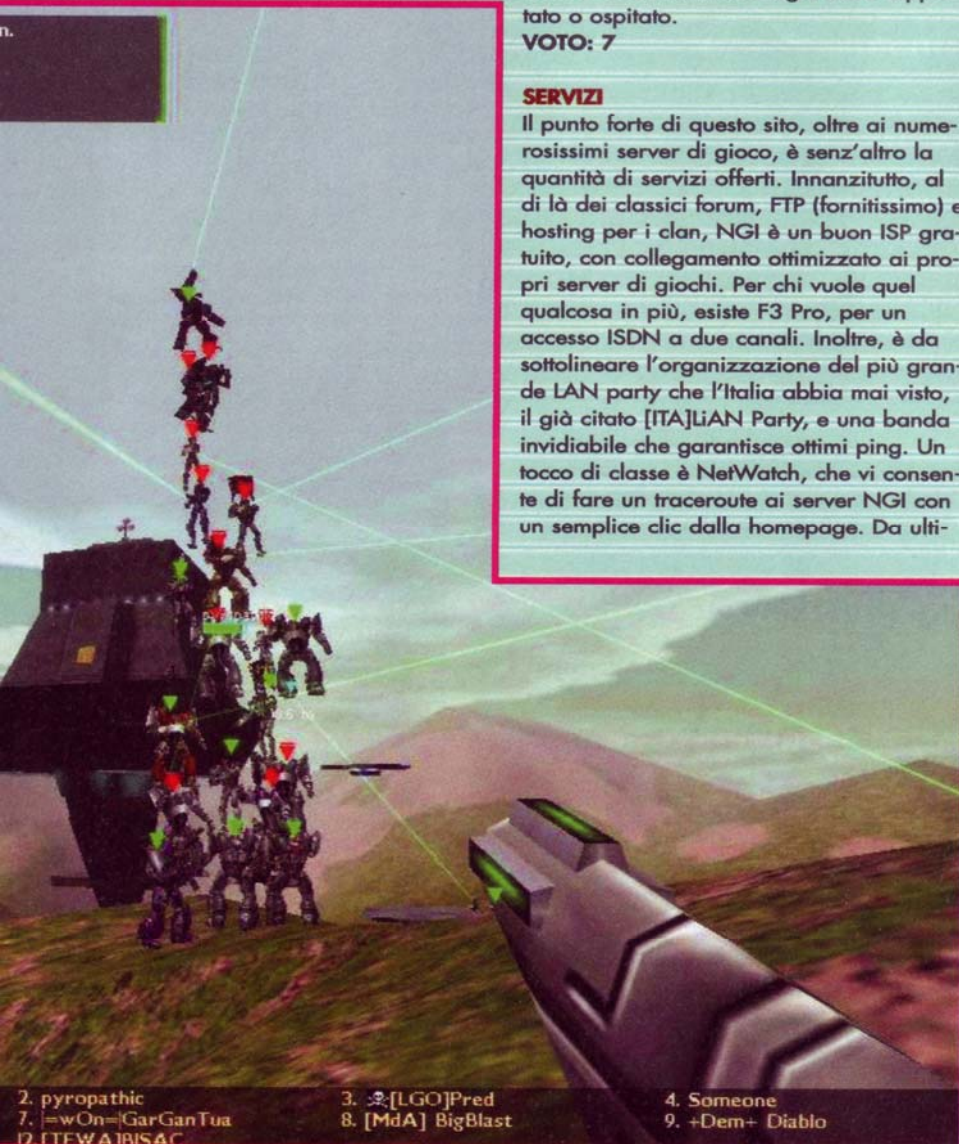
COMUNITÀ

Al momento, la comunità di NGI rappresenta almeno il 90% dei netgamer abituali italiani. I numeri lo dimostrano: 1300 utenti connessi anche solo a mezzogiorno ai vari servizi del sito, 8000 iscritti all'ISP gratuito, 5300 iscritti al forum, nuovi post in tutti i forum ogni mezz'ora circa. NGI, inoltre, è tutt'ora la sede de facto della comunità italiana di Tribes, e praticamente anche di quella di Half-Life/CS/TFC. Gli admin, i moderatori lo stesso staff sono ormai veri e propri personaggi per la gente di NGI, e non mancano "epici" litigi e vere e proprie faide... Da notare, inoltre, che NGI è in rapporto diretto con ANVI, l'associazione che raccoglie i giocatori italiani.
VOTO: 9

SUPPORTO GIOCHI

Detto in poche parole, ci sono tutti quelli che contano. Non solo il numero di server è impressionante (52 per Q3, 28 per Q2, 61 per UT, 52 per HL, 13 per Tribes), ma c'è supporto completo anche per giochi battle.net (Diablo II, in arrivo) e Won.net (Ground Control su tutti). La qualità della connessione è ottima, come ormai ovunque in Italia a dire il vero. L'ormai mitico server UO Moon, ospitato da NGI, ha chiuso, ma al suo posto il nuovissimo Midgard registra una media di trecento ospiti e migliaia di posti a settimana sul relativo forum.
VOTO: 8

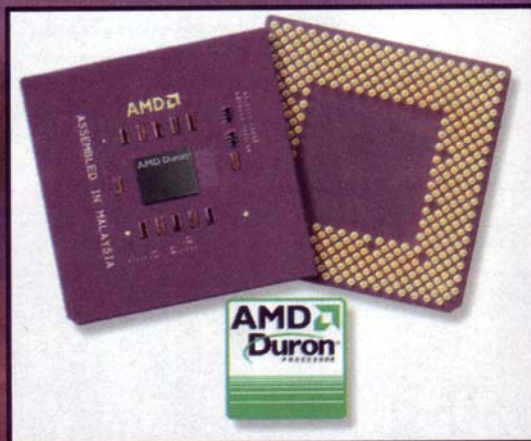
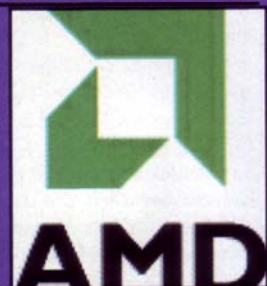
CONCLUSIONI

Scegliere il proprio portale per il netgaming è un po' come trovare casa. Una volta stabiliti, difficilmente vorrete traslocare, a meno che non siate soddisfatti di dove vi trovate.
In effetti, molti dei nuovi acquisti di un sito non sono tanto gamers che traslocano da una parte all'altra, quanto persone completamente nuove a questo mondo che approdano a questo piuttosto che a quel sito spinti da consigli di amici, pubblicità, o ricerche su Internet.
Ben sapendo che se vi trovate bene col vostro portale non lo cambierete certo per questo articolo, abbiamo comunque voluto offrirvi una panoramica su cosa in effetti c'è (e non c'è) in Italia, e su cosa ci aspetta nel futuro.
Se allo stato attuale, infatti, NGI è la realtà più affermata e, obiettivamente, da noi consigliata, questo non vuol dire che siti quali Gib (per gli utenti esperti) e GameLoft e Gameonline (per l'utenza meno smaliziata) non riusciranno a offrire una più che onorevole concorrenza ai ragazzi di Varese. Anzi, vi confesso che ne sono sicuro.

...e i grafici sono costretti a inventarsele... maledetti redattori!

.NETWARE

Il momento che tutti gli appassionati stavano aspettando è finalmente giunto. La 3DFX ha cominciato la commercializzazione della sua nuova creatura, la Voodoo 5500. Naturalmente noi di Net Gamer non potevamo starcene con le mani in mano, quindi eccovi la recensione completa di questa nuova meraviglia tecnologica. Naturalmente, il tutto è servito insieme a una nutrita serie di news curate dal nostro Geno. Buon appetito!

AMD Duron

AMD ha sempre goduto di buona reputazione nella fascia bassa del mercato, anche quando il suo potenziale tecnologico non era certo a livello di quello attuale. È proprio grazie al successo in questo settore, specie con la linea di CPU K6, che AMD ha potuto costruire i presupposti per un attacco a Intel anche nella fascia più alta del mercato. La risposta di Intel alla concreta minaccia di perdere la leadership nella fascia consumer è venuta con il Celeron, un processore che, a partire dall'introduzione di 128 KB di cache L2 integrata, può vantare differenze di performance non certo abissali nei confronti dei Pentium II/III di pari frequenza. Con il continuo taglio dei prezzi dei Celeron e la loro progressiva salita in frequenza, Intel ha di fatto accelerato l'obsolescenza dei K6, una famiglia di CPU che AMD ha abilmente "riciclato" per il mondo dei notebook. Dopo l'uscita dell'Athlon, oggi per AMD è giunta l'ora di proporre una nuova linea di CPU di fascia bassa che possa concorrere con i Celeron di Intel sia sul piano prestazionale che su quello dei costi. Ed è proprio dal suo ultimo nato, l'Athlon, che AMD ha estratto la "costola" attorno a cui è nato Duron, prima conosciuto con il nome in codice di Spitfire. Questa CPU, che dovrebbe essere annunciata da AMD presso il PC Expo di New York del 26 giugno, si rivolge a due distinte fasce di mercato: quella dei PC desktop e quella dei notebook. I modelli inizialmente previsti saranno quelli da 600 MHz, 650 MHz e 700 MHz, tre CPU a cui sarà affidato il compito di duellare con la seconda generazione di Celeron targati Intel. Tecnicamente parlando, Duron offre 128 KB di cache L1, 64 KB di cache L2 integrata su chip che gira alla stessa frequenza di clock del processore, un front side bus di 200 MHz e una versione avanzata delle estensioni multimediali 3DNow! Il chip viene prodotto con un processo a 0,18 micron e interconnessioni al rame, una tecnologia che garantisce più velocità e meno consumo di energia. Se confrontiamo questi dati con quelli del Celeron possiamo vedere che Duron gli è superiore nella quantità di cache L1 (32 KB in più) e nella frequenza del front side bus (nel Celeron II ancora fermo a 66 MHz), mentre cede qualcosa nella quantità di cache L2 (il Celeron ne ha 128 KB). Duron utilizzerà esclusivamente il nuovo package Socket A per l'interfacciamento alla scheda madre. Simile nell'aspetto e nella meccanica allo zoccolo Super Socket 7 ZIF, il Socket A farà dunque concorrenza al Socket 370 di Intel e al pari di questo permetterà di ridurre i costi rispetto ai modelli su slot (Slot A per AMD, Slot 1 per Intel) e consentirà di essere installato anche sui nuovi "smart PC" con fattori di forma molto contenuti. Appena possibile vi forniremo le nostre impressioni su questa nuova meraviglia targata AMD.

Il futuro secondo Intel

Il tanto atteso Willamette arriverà sul mercato, ma cambiando il nome in Pentium 4. Questo processore è pensato per offrire prestazioni per computer High Level. Per quanto riguarda le prestazioni velocistiche, il Pentium 4 uscirà nella seconda metà del 2000 a 1.4 GHz. Il processo di produzione della futura Cpu Intel come era pensabile sarà a 0.13 micron raggiungendo clock molto elevati. Le altre differenze rispetto al Pentium III sono degne di nota, difatti il Pentium 4 offrirà uno sbalorditivo bus da 400 MHz e una cache molto ampia. Anche in termini di supporto Intel non resta a guardare, e sfornerà per il Pentium 4 il chipset Intel I850, che prevede anche i moduli di memoria Rambus RdRam (mah? Non si era detto che costava troppo?).

Nuove flat

Partendo dal presupposto di soddisfare esigenze diverse, in questi ultimi tempi stanno arrivando sul mercato anche le semiflat. Le società tirate in ballo sono PlanetSec e InternetZero che offrono una connessione ad ore tramite numero verde (quindi da qualsiasi parte d'Italia) sia per analogici che ISDN. L'offerta di PlanetSec si articola:

LIGHT, 1 ora al giorno con spesa di 80.000 lire;
HOME, 3 ore al giorno con spesa di 130.000 lire;
UNIVERSITY, 5 ore al giorno per spesa di 150.000 lire.

InternetZero offre sia Flat che Semiflat. L'offerta è la seguente:

Opzione InternetZero Rosso prevede 2 ore giornaliere di navigazione a 36.000 lire al mese con contratto minimo semestrale.
Opzione InternetZero Verde prevede una spesa di 57.000 lire al mese per restare collegati 24 ore su 24.
Opzione InternetZero Blu prevede la disponibilità di 38 ore prepagate a 24.000 lire Iva inclusa.
E infine l'opzione per le aziende ossia InternetZero Professional con la disponibilità di 64, 128, 256 Kilobit al secondo con costi sulle 180.000 lire per 8 ore.

Le nuove Flat sono un'incognita, soprattutto per noi NetGamer che abbiamo bisogno di un Ping estremamente contenuto, quindi tempi di connessione molto veloci. Il rischio è di avere Flat con Ping attorno ai 200 e le linee sempre intasate. Il nostro consiglio è di aspettare e magari chiedere in giro eventuali commenti.

NEWSWARE

WINDOWS A 64-BIT

L'erede di Windows 2000, Whistler, è previsto per la seconda metà del 2001. Il successore di Whistler, Blackcomb, è invece previsto per la seconda metà del 2002. In questi prossimi sistemi operativi il Browser Internet Explorer avrà un ruolo fondamentale.

SEGA LANCIA LA SFIDA A EXPLORER

Il colosso giapponese dei videogiochi presto distribuirà il Dreampassport (un browser progettato per navigare in rete con il Dreamcast) anche per PC. Le qualità di questo programma sono davvero ottime, e la caratterizzazione grafica è decisamente accattivante. Explorer e Netscape presto avranno un nuovo nemico con cui battersi...

ARRIVA IL RIO 600

La compagnia americana Rio, ora facente parte del gruppo S3, è attualmente al lavoro per completare il progetto Rio 600, nuovo lettore Mp3 portatile. La grande novità è che questa periferica supporterà lo standard AAC (Advanced Audio Coding), un formato audio ancora più preciso e definito rispetto all'Mp3.

SAITEK P150 ACTION PAD

La Saitek, compagnia leader nel settore delle periferiche per PC, si prepara a invadere il mercato dei pad per computer con il nuovo P150 Action Pad, dotato di otto tasti, interfaccia USB e la solita qualità costruttiva made in Saitek. Al prossimo numero per la recensione completa.

La Logitech lancia il Wingman Force 3D

La Logitech in questi ultimi anni si è meritatamente guadagnata una posizione di primo piano nel mercato delle periferiche per PC. La sua serie di joystick Wingman può essere senza dubbio definita come una delle migliori presenti al momento. Ora la casa americana sembra aver deciso che è giunto il momento di rinnovare il suo catalogo, e si appresta a distribuire nei negozi il nuovo Logitech Wingman Force 3D, controller studiato appositamente per le simulazioni di volo con effetto vibrazione incluso. Il controller si presenta con un'enorme base in grado di resistere anche ai combattimenti più frenetici. La leva è molto comoda da usare e presenta numerosi tasti programmabili oltre naturalmente ai piccoli interruttori che fanno tanto caccia da combattimento. Inoltre, sono presenti anche otto pulsanti sulla base principale, insieme a una rotellina per il controllo della velocità. Chiaramente tutti i bottoni sono programmabili a seconda delle vostre esigenze. Presto una recensione completa.

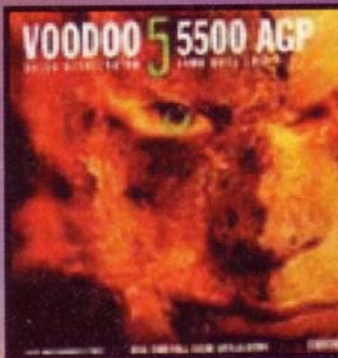
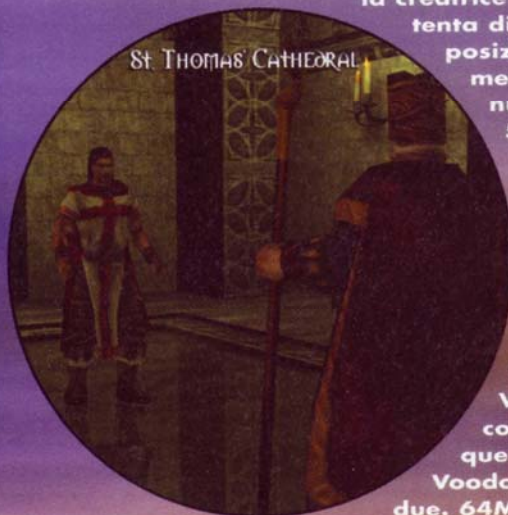
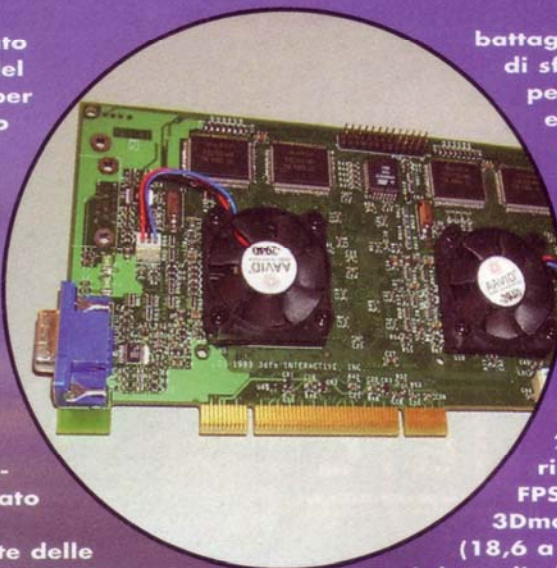
La Intel ritarda l'Itanium

Dopo l'annuncio dell'imminente arrivo del Pentium 4, la società leader nel settore dei microchip per personal computer ha fatto sapere che il suo nuovo progetto, l'Itanium, non sarà reso disponibile prima del dicembre 2000. L'Itanium è un processore pensato appositamente per i server, sarà il primo chip della Intel a 64-bit e avrà delle prestazioni naturalmente maggiori rispetto a un Pentium 4 di pari velocità. Sembra difficile che venga prodotta una versione per il mercato consumer (cioè per noi poveri giocatori) in un tempo breve. Staremo a vedere...

...la prima data di uscita di Daikatana era stata stabilita per il dicembre 1997...

3Dfx Voodoo 5 5500 AGP

PREZZO: 599.000 lire
SITO INTERNET: www.3dfx.com
BUNDLE: Nessuno

Il marchio 3Dfx è diventato praticamente il simbolo del mercato dei videogiochi per PC. Quando qualche anno fa questa intraprendente compagnia fece uscire la prima mitica Voodoo, il nostro modo di giocare cambiò per sempre. L'avvento della grafica 3D accelerata ha permesso a noi appassionati di provare esperienze sempre più realistiche e coinvolgenti. Con l'uscita della Voodoo 2, la compagnia americana divenne leader incontrastata del settore schede 3D, ma questo predominio non era destinato a durare a lungo.
Altre compagnie si sono accorte delle potenzialità di questo mercato, così presto sono arrivati numerosi concorrenti per la 3Dfx, come Ati, Matrox, S3 e, soprattutto, Nvidia. Quest'ultima, con le schede TNT, TNT2, GeForce 1 e 2, ha piano piano spodestato la 3Dfx dal trono di regina di questo settore, diventando velocemente vero punto di riferimento per gli appassionati. Ora la creatrice del chip Voodoo tenta di riconquistare la posizione di leader del mercato con la nuova Voodoo 5 5500 AGP.
Le specifiche tecniche di questa nuova "meraviglia" lasciano ben sperare. Il chip alla base di questo nuovo acceleratore è il tanto discusso VSA-100 con il piccolo particolare che questa versione della Voodoo 5 ne monta due. 64Mb di RAM e una RAMDAC a 350Mhz completano il tutto, garantendo delle prestazioni di tutto rispetto. Oltre al rendering a 32bit, la nuova Voodoo 5 5500 supporta anche due nuovi effetti grafici via hardware piuttosto interessanti, il motion blue e il full scene antialiasing (FSAA). Il primo in pratica permette di mettere a fuoco un particolare oggetto sullo schermo, sfocando invece tutto il resto e dando così una sensazione di movimento all'immagine. È un effetto molto usato nel cinema che se verrà supportato a dovere potrebbe conferire un ulteriore miglioramento alla grafica dei titoli PC attuali. L'FSAA è invece il vero cavallo di battaglia con cui la 3Dfx ha intenzione di sfondare sul mercato. In pratica permette di applicare il famoso effetto antialiasing (che smussa gli angoli dei poligoni dando un effetto più realistico a tutti gli oggetti poligonali) direttamente via hardware, anche se il gioco non lo supporta. Il risultato finale è davvero notevole, con ambienti molto più dettagliati rispetto alla versione "normale". Purtroppo tutto questo si paga. Noi abbiamo provato questa scheda su un PIII 550 con 264Mb di RAM e FSAA e rendering a 32bit attivati. Il valore di FPS ottenuto con il benchmark 3Dmark 2000 è estremamente basso (18,6 a 800x600 e 18,2 a 1024x768 con i dettagli al massimo) e si è dimostrato nettamente inferiore ai valori ottenuti da altre schede, GeForce 2 in testa.
L'installazione è molto semplice anche se il software a corredo non è esattamente il massimo se consideriamo che stiamo parlando di un prodotto decisamente caro. I driver come al solito sono perfetti e permettono di giocare naturalmente sia in modalità Glide che in OpenGL e Direct3D, ottenendo sempre risultati notevoli.
In definitiva si tratta di un prodotto estremamente valido, ma che in termini di prestazioni pure si è dimostrato inferiore rispetto alla concorrenza più agguerrita. Se però riuscirete a fare a meno dell'effetto FSAA, allora i valori di FPS si alzano notevolmente, rendendo questa scheda più che adatta per far girare i titoli dell'ultima generazione. A voi la scelta...

VOTO 8

Una scheda in grado di offrire prestazioni di alto livello, ma che in termini di velocità pura non è in grado di reggere il confronto con le GeForce 2 da 64Mb RAM. L' FSAA è davvero spettacolare, ma si paga pesantemente in termini di frame per secondo. La Voodoo 5 5500 rimane comunque un'ottima periferica dotata di un supporto driver praticamente perfetto, ma se quello che cercate è la velocità pura forse fareste meglio a rivolgervi altrove.

Se avete una bambolina Voodoo di quell'imbecille di Wilford, per favore mandatecela. Dopo 95 minuti lo bruceremo...

CAPITOLO 4

SI APRONO LE AUTOSTRADE DELLA SEGA

Un utente PC degno di questo nome non si abbassa a comprare una console. Un giocatore di *Tribes* si vergogna di stringere tra le mani un joypad. Un fanatico dell'Hardware non sa cosa farci con una macchina non aggiornabile. Un Net Gamer non leggerebbe mai queste pagine. Sega, Sony, Nintendo e ora Microsoft, se tutti si gettano nell'affare console, qualche maledetto che le compra di nascosto deve pur esserci! E non dimentichiamoci che grazie all'ultima meraviglia della vera grande "S" è ora possibile navigare in Internet anche in Italia...

Francesco "Jabba" Serino

IL GIAPPONE SCOPRE IL FUTURO

Nonostante il videogiocatore giapponese sia visto sempre come un Hardcore Gamer, ogni giorno alla ricerca di succose novità e di nuovi stravaganti divertimenti (i giochi musicali soprattutto), il mondo del multiplayer nel Sol Levante non ha mai goduto dello stesso successo riscontrabile in Europa e in America. Con il Dreamcast però, la Sega ha deciso che i tempi sono ormai maturi anche per i giocatori dagli occhi a mandorla, cosa fare quindi per rilanciare Unreal Tournament e simili?
Semplicemente convertirli per una delle console più potenti disponibile sul mercato, è inutile che bofonchiate il nome PS2, sulla macchinetta Sony ancora non si riescono a vedere bei giochi.
Tutto ciò che riguarda Internet, in Giappone sta vivendo un'espansione clamorosa: fresca di questi giorni è la notizia che il Sega Group ha da poco iniziato una collaborazione con il noto fornitore (almeno in Jappolandia) di servizi On-Line, la CSK Corporation. Grazie a questa cooperazione, nascerà ben presto nel centro di Tokyo un nuovo edificio con lo scopo di aumentare il flusso di dati dei server Sega di ben tre volte... qualcuno vuole diventare un colosso del Net Gaming?

ANCHE L'ITALIA SCENDE IN GUERRA

Dopo il pasticcio Giochi Preziosi, tutti coloro che avevano acquistato un Dreamcast davano ormai perduta la possibilità di giocare in Rete con la propria console. A distanza di qualche mese dall'annuncio ufficiale Sega, DreamArena apre i battenti anche qui in Italia. Nel momento in cui scrivo il servizio è ancora in fase di allestimento, quindi molti di voi potrebbero incontrare dei problemi, ma l'assistenza clienti della casa di Sonic ci assicura che per il ventuno giugno tutto sarà perfettamente funzionante. Gioia, tripudio, miccette ed ettolitri di birra scorrano sul nostro televisore, collegandovi la prima volta avrete modo di ordinare GRATUITAMENTE una copia del grande Chu Chu Rocket e del nuovo Dreamkey 1.5. Naturalmente vi arriverà tutto a casa, senza che voi dobbiate muovere un solo muscolo del vostro corpicino.

PUBBLICITÀ REGRESSO

Nessun cartellone pubblicitario, nessuno spot televisivo, in Italia la parola Dreamcast sembra essere sconosciuta, fortunatamente di gente sveglia ne esiste ancora e così le console vendute aumentano giorno dopo giorno. Il reparto marketing della Sega sembra non azzeccarne una, pensate che durante gli Europei 2000, nei paesi in cui era già attivo DreamArena (Francia, Inghilterra, Spagna e Germania) sarebbero dovuti passare durante le partite degli spot pubblicitari diversi a seconda della nazione. Questi "famosi" spot avevano lo scopo di pubblicizzare la possibilità di sfidare su Internet giocatori dei paesi avversari, peccato che queste pubblicità erano incentrate a sparare sui difetti e sulle macchie di ogni nazione, richiamando nel caso della Germania persino la Seconda Guerra Mondiale. A noi piccoli bastardi redattori la cosa è piaciuta parecchio, ma qualcuno sembra non aver apprezzato e la maggior parte di essi sono stati cancellati in velocità dai palinsesti televisivi. Soldi buttati al vento...

SANGUE SUL PAD

Se fate parte di quella folta schiera che pensa che il multiplayer su console sia solo una mania momentanea e che, almeno come potenzialità, non ruberà mai lo scettro ai PC, vi consigliamo di leggere cosa la Sega si prepara a presentare per la propria macchina dei sogni. Ho escluso volontariamente tutti i titoli sportivi, scegliendo quelli più caldi e interessanti.

ADD-ON - Giocare un FPS con il joypad è decisamente una tortura e, visto che i giochi DC sfrutteranno gli stessi server delle controparti per Personal Computer, l'utente console necessita assolutamente di controller appositi. La Sega, grazie anche alle continue pressioni da parte dei giocatori, si è decisa a rilasciare un mouse (con tantissimi bottoni come piace a noi), una tastiera e l'essenziale Zip Drive, per scaricarsi Mod, patch e aggiornamenti vari che dovrebbe uscire per la fine dell'anno. Molto attesa in America la Dream Eye, la telecamera per le videoconferenze e un microfono per scambiarsi insulti durante le partite. Non dimentichiamoci nemmeno della nuova VMU MP3 con uscita cuffie e batterie ricaricabili. Avete capito bene, potrete scaricarvi gli Mp3 su

Presto per Dreamcast saranno disponibili anche modem ISDN e via cavo...

memory card da 64Mb e ascoltarli in giro senza problemi!

QUAKE 3 - Da molti considerato il gioco multiplayer definitivo, il capolavoro della Id Software si prepara a fare la sua comparsa sul Dreamcast, naturalmente saranno supportati mouse e tastiera e graficamente verranno introdotte nuove incredibili features. La data d'uscita prevista sembra essere Natale per il mercato americano e i primi mesi del 2001 per il Giappone e la nostra cara Europa.

BLACK & WHITE - Il grande Peter Molyneaux torna alla grande con la sua Lionhead, presentando questo imponente progetto che promette genialità, divertimento e una longevità pari a quella di un mazzo di poker. Naturalmente il supporto Multiplayer sarà come al solito massiccio e utenti PC e Dreamcast potranno scambiarsi creature, partite salvate e tanto altro ancora. I programmatori della Lionhead si preparano a presentare B&W per ottobre.

HALF-LIFE - La Valve è riuscita a sconvolgere il mondo dei PC con uno dei più bei giochi degli ultimi anni, ora HL si prepara a invadere anche il tormentato mondo delle console. Peccato che a tutt'oggi ancora non esistano informazioni precise riguardo il supporto per Internet. Naturalmente già un imbestialito gruppo di appassionati sta inondando la famosa Software house con Mail di protesta, d'altronde HL senza il multiplayer non è HL, provate a darci torto!

KISS: PSYCHO CIRCUS - Un gioco molto particolare questo Psycho Circus, partendo dall'ambientazione fino ad arrivare all'utilizzo delle belle facce munite di lingue lunghe chilometri di Gene Simmons e soci, meglio conosciuti come i Kiss (una precisazione per quelli che preferiscono Paola e Chiara al metal). Ancora un FPS e ancora il pieno supporto del modem incluso nel Dreamcast, per srotolare intestini in compagnia.

PHANTASY STAR ON-LINE - Sicuramente uno dei giochi di ruolo più attesi dai possessori di Dreamcast. Non si tratta di un vero e proprio mondo persistente alla Ultima Online, ma di un GDR alla giapponese tipo Final Fantasy che permette a cinque appassionati di giocare contemporaneamente. Non vediamo l'ora di poterlo provare...

CAPCOM & Co. - La prolifica Capcom si prepara a surriscaldare i modem interni del DC ripresentando tutti i suoi picchiaduro 2D con una nuova, interessantissima feature, il combattimento Online. Potrete così sfidare all'adrenalinico Marvel Vs Capcom 2 persino vostro cugino che abita nella periferia di Zampeggia, un paesino di duecento anime sulle rive dell'Eufrate.

...e se volete fare videoconferenze con Pussycat dall'Australia potrete usare la telecamera per Dreamcast.

L'estrema facilità d'uso del Dreamcast dovrebbe rendere qualsiasi guida inutile, però molta gente sta riscontrando problemi di natura aliena e non riesce a collegarsi su nessun server. A grande richiesta la guida semplice e concisa sul gioco in Rete con *Chu Chu Rocket!* E non veniteci a dire che non ne avevate bisogno...

CHU CHU ROCKET!

Un puzzle game dal gusto orientale...

No ragazzi, in questo gioco non avrete a che fare con geishe dalla schiena tatuata, pronte a massaggiarvi le parti intime e a giocare con voi... in Chu Chu Rocket avrete a che fare con topolini dalle tendenze autodistruttive e con panciuti gatti super deformed. Chu Chu Rocket è il nuovo capolavoro del Sonic Team, un gruppo di sviluppatori che ha saputo distinguersi dalla massa con dei giochi di assoluto rilievo, basta citare gli ultimi Sonic Adventure e Samba de Amigo per rendersi conto della genialità di questi giovani ragazzi giapponesi. Il gioco in questione è completamente in 2D, quindi niente virtuosismi grafici degni di una console dell'ultima generazione, ma solo puro gameplay e divertimento. Lo scopo in Chu Chu è quello di far entrare nel proprio razzo il maggior numero possibile di topolini. Per riuscire in questo scopo dovrete indicare la strada ai roditori tramite delle frecce che potrete disegnare sul terreno di gioco, un po' come in Lemmings; in giro per il livello non ci saranno però solo i vostri amati topi, ma anche dei gatti dall'aspetto bastardo pronti a entrarvi nel razzetto e papparsi buona parte delle vostre simpatiche creaturine! Se Chu Chu Rocket si limitasse solo a questo, sarei il primo a dirvi di andare a giocare a Star Trek Elite Force, ma i ragazzi della Sega hanno fatto molto di più. Immaginate cosa vuol dire giocare in quattro contemporaneamente, tutti intenti a portare i topolini nel proprio razzo cercando nel frattempo di far entrare nel vostro quel maledetto gatto se poi aggiungiamo la presenza di svariati roditori bonus che appena raccolti attiveranno una specie di Slot Machine, capirete anche voi che il caos e il divertimento saliranno ben presto a livelli di pericolo. Sentire urlare dal televisore la parola "CAT MANIAA!" e veder fioccare da tutte le parti gattoni immensi, riesce a creare una sorta di paura/odio verso gli altri giocatori, tutti intenti a fregarvi in ogni maniera possibile! Ah, se non lo avete capito, Chu Chu è completamente in real time!

Per godere delle potenzialità multigiocatore di questo originalissimo titolo, ci viene data la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente sulla stessa console (4 joypad costano, acc..!), o altrimenti sfruttare Internet, collegandosi tramite l'apposita opzione nella schermata principale e cominciando a sfidare Inglesi, Francesi (massacrateli nel nostro nome...), Spagnoli e tutti coloro che hanno in casa un Dreamcast e un telefono. Durante le battaglie, verrete deliziati da simpatici motivetti che in pochi minuti vi entreranno in testa, non aspettatevi nulla di troppo complesso, ma anche qui il giudizio sul lavoro del Sonic Team è decisamente positivo. Potrete persino scegliere delle frasi e associarle a dei tasti particolari, in modo da commentare le partite senza aver bisogno di una tastiera o di sospendere momentaneamente l'azione. Oltretutto in un gioco del genere la cosa risulterebbe fatale...

I server sono tutti molto veloci, grazie anche alle reti Albacom recentemente irrobustite e al modem interno del DC che se la cava egregiamente in ogni situazione. Ben presto sarà disponibile una ladder mondiale e in futuro non si esclude che i giocatori più bravi riceveranno a casa premi e cotillon.

La caratteristica di Chu Chu Rocket più bella in assoluto l'ho volontariamente lasciata alla fine. Acquistando un Dreamcast Pal infatti, potrete registrarvi a DreamArena; fatto questo, nell'arco di una settimana vi arriverà a casa gratuitamente una copia di Chu Chu e la nuova versione del browser Sega, per navigare nel comfort più assoluto... da avere assolutamente!

Grafica:	6
Sonoro:	7
Giocabilità:	9
Multiplayer:	9
Totale:	8

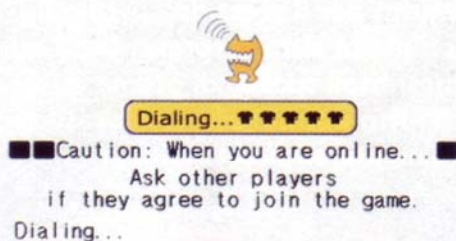
1 Inserite il GD-Rom di *Chu Chu Rocket* dentro la vostra potente console a 128bit e collegate il Dreamcast alla linea telefonica.

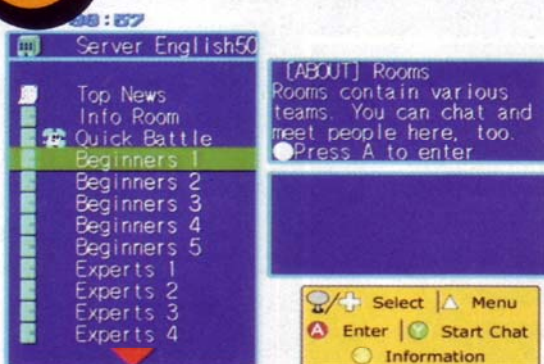
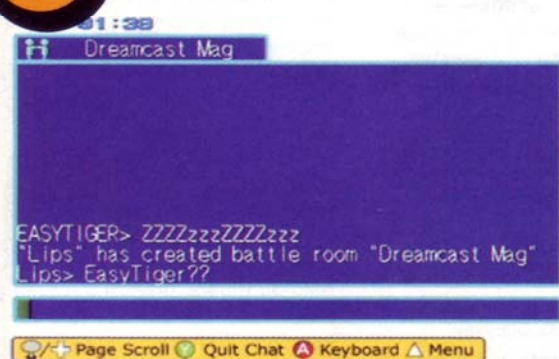
4 Una volta connessi dovrete inserire l'Username e una password, questa procedura è obbligatoria solo la prima volta, visto che i vostri dati verranno salvati su VMU.

7 È giunto finalmente il momento di creare una vostra Game Room o entrare a far parte di una già creata in precedenza. Per iniziare a giocare dovrete aspettare che tutti i giocatori abbiano dato l'Ok!

Una partita in multi a Chu Chu Rocket è divertente quanto una ad Unreal Tournament o Half Life.

2 Se volete divertirvi su Internet cliccate in velocità sulla voce "Network", scegliete quanti giocatori volete sfidare al massimo e premete "Connect"!

3 Mentre il modem compone il numero del server, potete leggere i consigli utili per rispettare la Netiquette. Lo sappiamo che siete dei giocatori rodati, ma una rinfrescatina non fa mai male a nessuno.

5 Una volta scelto il vostro nome comparirà la lista dei server disponibili. Se avete settato il gioco sui 50hz assicuratevi di scegliere il server giusto. Stessa cosa se all'inizio avete optato per i 60hz.

6 Ora dovrete scegliere in quale area entrare, queste zone sono divise in ordine di difficoltà. Se vi sentite dei veri campioncini optate per l'area Experts, se invece questa è la vostra prima volta (la più bella) o siete dei timidoni, buttatevi nella zona Beginners.

8 Dopo aver creato una Battle Room, dovrete scegliere le squadre o impostare l'opzione tutti contro tutti. Questa sezione è particolarmente importante anche perché è da qui che incomincerete a giocare.

9 Premete il pulsantone Start e ricordatevi bene il vostro colore, altrimenti una volta iniziata la partita vi verrà un attacco di isteria e comincerete a succhiare la Memory Card in ricordo di quel festino a luci rosse in occasione di capodanno.

Se avete un Dreamcast, procuratevi una copia di Virtua Tennis. Non supporta il multi, ma è un vero capolavoro!

Questa sezione di Net Gamer serve a farvi capire che Internet non serve solo a giocare a *Quake 3* e a scaricare qualche foto porno. Anche se non smetteremo mai di usarla per questi due motivi (soprattutto per il secondo), la grande Rete ha in serbo per i suoi navigatori molte altre sorprese. E tra queste ci sono i cosiddetti Internet Games, titoli spesso di ottima qualità che si possono scaricare da qualche sito per poi essere giocati tranquillamente sul proprio PC. Naturalmente anche in multiplayer...

CLUSTERBALL

UN GIOCO CON LE PALLE...

Sviluppo:
DayDream Software
Sito Internet:
www.clusterball.com
Genere: Arcade
Requisiti:
PII 350
64Mb RAM
Scheda 3D
Modem 56k

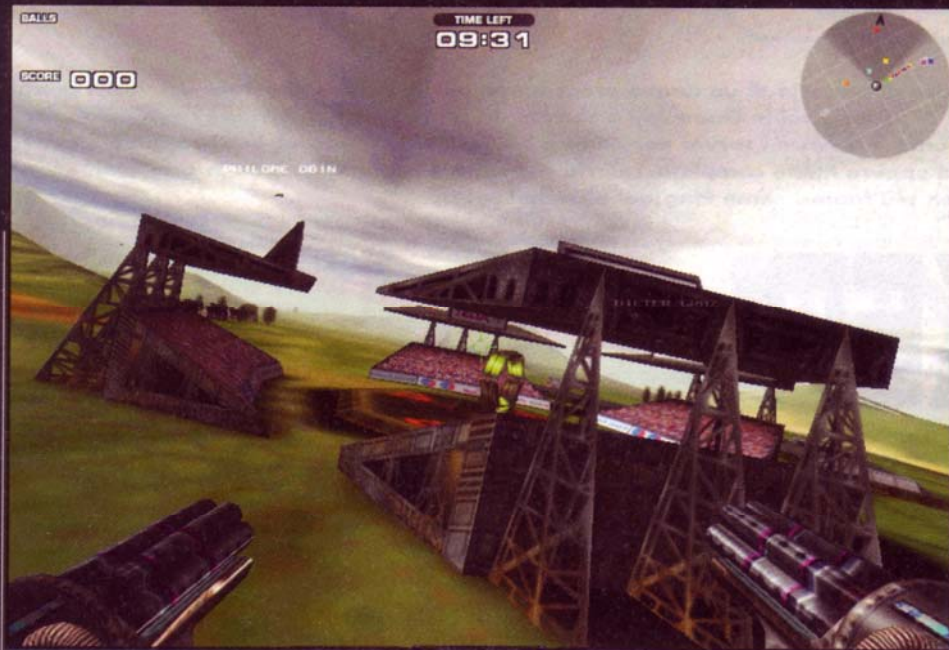
Ultimamente stanno nascendo molti Internet Games, giochi nella maggior parte dei casi completamente gratis da provare unicamente in multiplayer. Internet infatti permette a diversi team di sviluppo di mettersi in mostra, proponendo i propri lavori al grande pubblico senza troppe difficoltà economiche e di organizzazione.

Questa è stata la via intrapresa anche dal team DayDream Software, che proprio in questi giorni ha lanciato su Internet la versione finale del suo primo progetto di una certa importanza, Clusterball. Collegandovi al sito www.clusterball.com, potrete scaricarvi in pochi minuti la versione demo di questo interessante arcade. Il file è di circa 16 Mb, per cui non dovreste impiegarci molto se avete almeno una connessione ISDN.

Il concetto alla base di Clusterball è molto semplice, ma allo stesso tempo estremamente divertente e appassionante. In pratica dovrete pilotare una piccola astronave attraverso varie ambientazioni, con l'obiettivo di raccogliere delle palle colorate e riportarle al centro dell'arena per incassare punti. Sparse per la mappa troverete delle rampe dove potrete acquistare notevole velocità. Sempre su queste rampe si trovano le palle, che possono essere di tre colori, rosse, gialle e blu. La differenza di colore indica che alcune palle danno più punti mentre altre ne danno di meno. Le rosse sono quelle che danno meno punti, mentre le blu sono quelle che ne danno di più. Le palle che raccoglierete andranno a formare una lunga fila dietro la vostra nave. Passando a tutta velocità nell'anello posto al centro dell'arena (di solito è contornato da tribune gremite di spettatori urlanti), potrete raccogliere i punti necessari per scalare la classifica.

Le modalità di gioco sono piuttosto semplici. In pratica potrete scegliere se giocare tutti contro tutti oppure se dare vita a una più emozionante sfida a squadre. Oltre a dover raccogliere palle in giro, il vostro obiettivo sarà anche quello di tenere a bada gli avversari. Per farlo avrete a vostra disposizione un

• **Questa è la mappa ambientata a Stonehenge, le misteriose rovine druidiche in Inghilterra.**

Altri soprannomi per descrivere i Francesi: mangia baguette, vouleuvuvulevuvulevudanzeè, uomini di mer...

vasto arsenale che potrete potenziare raccogliendo i vari bonus sparsi per l'area di gioco. All'inizio disporrete solo di una semplice mitragliatrice, ma se sarete abbastanza agili da prendere i potenziamenti (che spesso si trovano dentro cunicoli e altri posti del genere), potrete sfogare la vostra follia distruttiva con missili a ricerca, raggi trattori e altre diaboliche cattiverie.
La grafica è davvero notevole, soprattutto considerando che si tratta di un semplice file da 16 Mb. Sono supportate tutte le maggiori schede video presenti sul mercato. La fluidità è ottima anche sui computer meno potenti e anche quando sono presenti molti oggetti su schermo il gioco non subisce fastidiosi rallentamenti.
Il supporto sul sito è molto completo. Tramite una semplice registrazione gratuita potrete partecipare a una ladder, in pratica una classifica con le posizioni dei migliori piloti di Clusterball. Naturalmente avrete la possibilità di joinare uno dei server di Clusterball, oppure di creare voi stessi la vostra partita che supporterà fino a un massimo di otto giocatori contemporaneamente. Se poi volete farvi qualche partita in lan, nessun problema, Clusterball supporta anche le reti locali.

• Ecco il famoso anello dove dovrete passare con le vostre palle (ehm...) per raccogliere punti.

Clusterball è un download assolutamente consigliato. Questo gioco è davvero immediato e divertente e propone un supporto per il multi completo e ben curato. E se vi girano le palle per qualche motivo, vi possiamo assicurare che non c'è niente di meglio di Clusterball...

Sergio "Zaku" Pennacchini

CARNE DA MACELLO

DIVENTATE ANCHE VOI PEZZI DA BARBECUE...

GIOCARE IN MULTIPLAYER A *CLUSTERBALL* È DAVVERO SEMPLICE. BASTA SEGUIRE QUESTI SEMPLICI PASSI E VI RITROVERETE IN POCO TEMPO NEL BEL MEZZO DI UNA PARTITA ONLINE.

Dal menu principale selezionate Join Match. Vedrete comparire una lista di server. Selezionate quello che preferite e poi cliccate su Go. Semplice, no?

Se preferite potrete anche hostare voi stessi una partita. Selezionate Host e vedrete comparire una schermata con la chat e i nomi dei giocatori presenti. Selezionate Go per cominciare la partita.

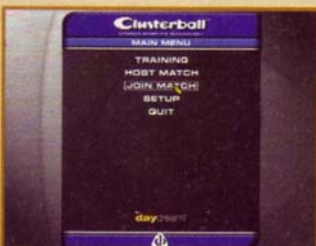
WEB GAMES

UNO SGUARDO VELOCE AD ALCUNI SITI PIÙ O MENO INTERESSANTI...

HTTP://GAMES.YAHO.COM

Yahoo non è soltanto un ottimo motore di ricerca per siti Internet, ma è anche un perfetto fornitore di servizi di vario genere per ogni appassionato della grande rete. Se vi collegate al sito di Yahoo e poi selezionate la voce games dalla barra in alto, potrete accedere a una vera e propria sala giochi dove potrete sfidare persone provenienti da tutto il mondo a titoli come scacchi, poker, backgammon, giochi di carte in generale e addirittura calcio, baseball e un gioco di guida. Il servizio è completamente gratuito. L'unica cosa che dovrete fare è scaricarvi un applet java per il vostro browser (un'operazione che non richiede più di dieci minuti) e quindi registrarvi presso Yahoo. La sezione games di Yahoo è molto frequentata e vi possiamo assicurare che non faticherete molto a trovare sfidanti per il vostro gioco preferito. Da visitare assolutamente.

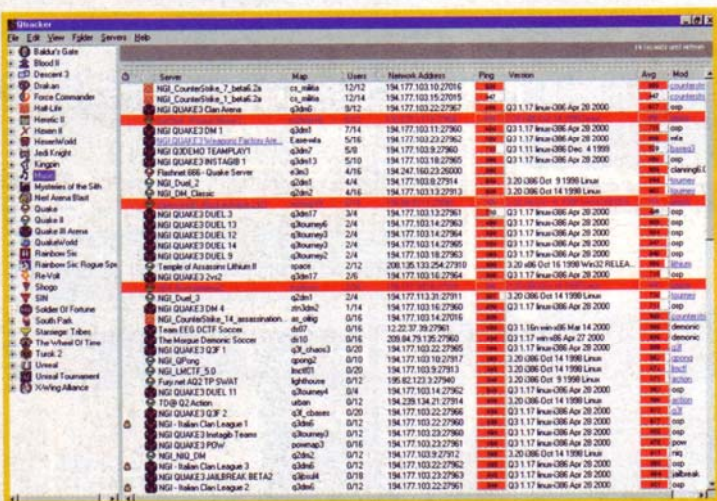
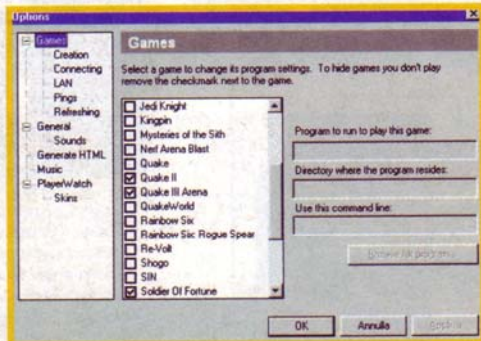
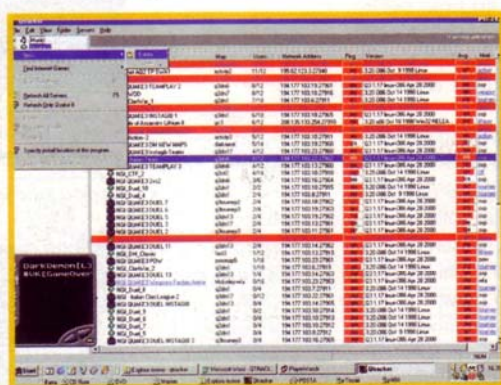
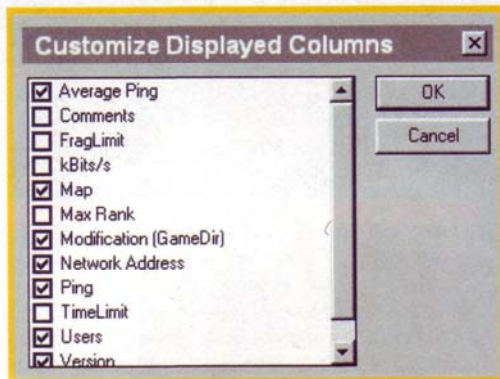
HTTP://WWW.IENCENTRAL.COM/DRAKKAR/

Se siete appassionati di GDR e avete passato gli ultimi anni della vostra vita scorrazzando per le popolarissime lande di Britannia, allora *Drakkar* potrebbe essere il gioco che fa per voi. Sviluppato dalla Ien (creatrice di altri titoli online come simulatori di volo e altro ancora), *Drakkar* è un gioco di ruolo online classico, sullo stile di *Ultima Online*. Dovrete crearvi il vostro personaggio ed entrare in un server. Potrete interagire con numerosi altri personaggi, sia gestiti da altri appassionati che dal computer, creare il vostro gruppo di avventurieri e andare alla caccia di mostri e di preziosi oggetti magici. Anche se la grafica sembra uscita da un titolo per Commodore 64, il divertimento che questo titolo è in grado di offrire rende *Drakkar* un vero must per ogni Avatar che si rispetti. Inoltre, ricordiamo che il gioco è completamente gratuito e che è prevista la possibilità di scaricare mappe aggiuntive sempre dal sito principale.

Questo mese abbiamo deciso di parlarvi di un nuovo programma per la ricerca di server dei vostri giochi preferiti. Se siete stanchi di usare il solito GameSpy e cercate un programma in grado di svolgere anche altre numerose funzioni oltre a trovare i server per *Quake 3* o *Half-Life*, Qtracker è senza dubbio quello che fa per voi. Semplice da usare eppure molto completo, questo software è tranquillamente in grado di reggere il confronto con programmi ben più famosi come PingTool e GameSpy3D.

QTRACKER

Per chi si sta o vorrebbe lanciarsi nel mondo del netgaming, una delle domande più classiche è: "Ma come faccio a sapere DOVE giocare??". Qtracker è un ottimo programma che consente ai netgamers di controllare numerose variabili per i server di quasi tutti i giochi multiplayer che supportano server dedicati. Come si può vedere dalla foto N° 2, le variabili che vengono prese in considerazione, tutte naturalmente configurabili a piacere dall'utente, sono chiaramente visualizzate.

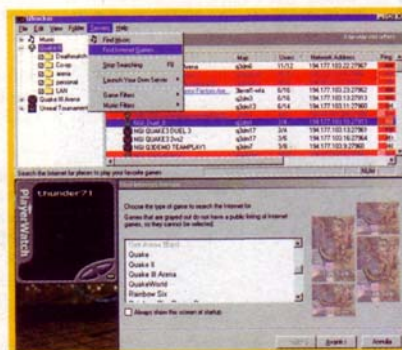
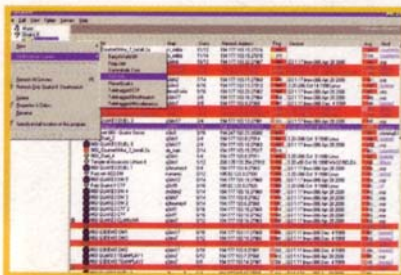
Andiamo a vedere, punto per punto, tutte le configurazioni possibili, prendendo poi in esame un gioco classico come Quake 2 (ma il discorso vale anche per tutti gli altri).

Sulla destra della schermata principale potete vedere la lista dei giochi supportati.

Tramite VIEW/OPTIONS potete abilitare o disabilitare i giochi che vi interessano e dei quali volete avere la monitorizzazione. Per ogni gioco che viene incluso nella lista bisogna inserire il giusto path per l'eseguibile ed eventuali comandi aggiuntivi

(ad esempio il lancio automatico di un file di configurazione per i tasti, i settaggi audio, video, ecc.). A questo punto bisogna decidere quali sono i parametri importanti da avere sempre in primo piano. Per poter operare le giuste scelte è necessario seguire il path VIEW/COLUMNS e spuntare gli elementi che ci interessano. Alla prima installazione non ci sono server inseriti e sarete quindi voi a doverli immettere. Per far ciò si possono seguire due diverse procedure. La prima è piuttosto semplice e immediata. Prima di tutto evidenziate il gioco

che preferite ed eventualmente create una nuova cartella per mettervi all'interno i server su cui gira un determinato mod, ecc.

Come potrete vedere, nella parte superiore della finestra di Qtracker apparirà uno spazio bianco nel quale dovrete mettere gli IP o gli URL dei server.

Un clic con il tasto destro del mouse, NEW e inserite l'IP o l'URL noto del vostro server preferito. Questo passaggio va eseguito, ovviamente, per ogni server che volete aggiungere. Il secondo sistema è più veloce e pratico, ma si basa su una

lista di server predefinita dal programmatore.

Tramite SERVERS/FIND INTERNET GAMES (che può essere abilitato sia dalla finestra principale che cliccando con il destro sopra la cartella del gioco in questione, selezionate uno dei siti presenti e vedrete apparire nella vostra lista tutti i server del sito in questione. Naturalmente potrete selezionare anche

NGI Italy, il più grande sito multiplayer italiano.
Qualche secondo di attesa ed ecco comparire una folta lista di server con la monitorizzazione dei parametri da voi scelti in precedenza.
Vi sono numerose "chicche" che possono essere adottate al fine di rendere Qtracker il più versatile e operativo possibile.

il ping, ecc. Ora avete la vostra lista di servers, avete scelto quale vi interessa... come fate ad avere più informazioni? Semplice: con un doppio clic sul server che ci interessa guardare con più attenzione si apre una seconda finestra che evidenzia in tempo reale il nome dei giocatori presenti sul campo, il loro ping e la situazione frag. Una particolare caratteristica di Qtracker che lo differenzia visibilmente da altri programmi con la sua stessa funzione è la possibilità di visualizzare una piccola fotografia della mappa che sta girando in quel preciso momento sul server. Alcune mappe non vengono visualizzate (e compare al loro posto una foto standard, foto N° 13) per il semplice motivo che nessuno si è ancora preso la briga di fare uno screenshot della stessa e metterla nella relativa cartella, ma può essere fatto direttamente da voi seguendo passo-passo le istruzioni che potrete leggere nel box "Tip & Tricks" di questo stesso articolo. Ora basta connettersi al server e il gioco è fatto!

Cliccando con il tasto contrassegnato dalla spina, in alto a destra, ci si connette direttamente al server. Qualora il server abbia raggiunto il numero massimo di giocatori ammissibili, è direttamente Qtracker a chiedervi come volete comportarvi: potete lasciar perdere il server e cercarne un altro, farvi avvisare oppure connettervi direttamente non appena un posto si libera. Altra piacevole particolarità di Qtracker è la possibilità di ricevere la notifica della presenza di un nostro amico su uno qualsiasi dei server monitorati. Basta che il suo nome sia stato preventivamente aggiunto nella lista e la comparsa della finestra di PLAYERWATCH ce ne comunicherà lo stato ONLINE. Per aggiungere il nome basta un clic col destro sulla finestra di PlayerWatch, ADD, inserire il nome e il gioco in cui lo vogliamo

Ogni cartella che avete creato può essere associata a un determinato colore affinché i server in essa contenuti siano facilmente individuabili. È possibile inoltre applicare una serie di filtri per visualizzare solo i server rispondenti a determinate caratteristiche come la presenza di giocatori,

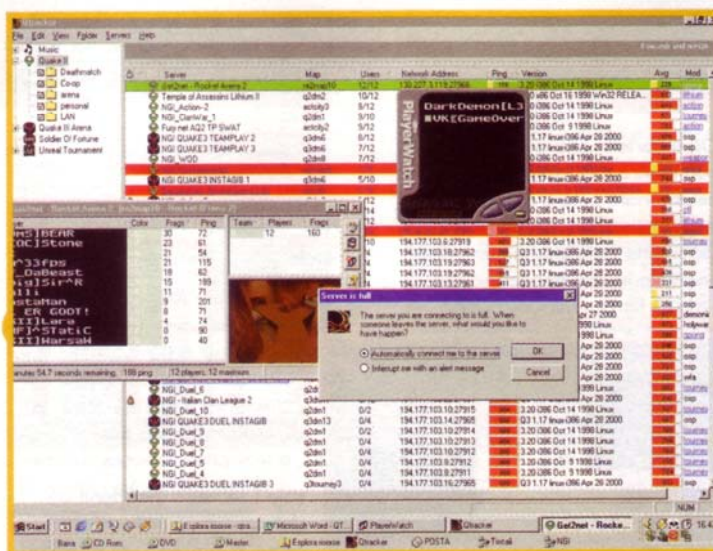
trovare. È possibile persino cercarlo solo per una porzione di nome, iniziale o finale che sia. Per cui per cercare Anthares[LeX], si potrebbe scrivere [LeX] o Anth e se è a giocare, il suo nome comparirà nella finestra in questione. Solito doppio clic e ci verrà segnalato in quale server sta giocando.
Consiglio inoltre di settare la chiusura del programma al momento del lancio del gioco in quanto la monitorizzazione continua dei server vi darebbe dei problemi di connessione durante la partita. Da ricordare inoltre il pieno supporto del programma per le LAN.
Potrete infatti connettervi tranquillamente in Rete e lanciando Qtracker, pur non essendo collegati a Internet, vedrete immediatamente i server che sono stati lanciati nella vostra Local Area Network.
Probabilmente mi sto dimenticando qualcosa... le potenzialità di Qtracker sono talmente tante e in continua evoluzione che mi riesce difficile starci dietro, sebbene conosca questo programma da tempo. Ricordo comunque che Qtracker è ancora in versione beta, per cui potrebbe ancora essere oggetto di qualche bug.
In ogni caso si tratta di un software davvero completo e semplice da usare, tranquillamente in grado di competere con titoli come GameSpy e compagnia. Ultimissima cosa: il programma è privo di limitazioni d'uso, ma il produttore chiede la possibilità di registrarlo (cosa peraltro estremamente facoltativa) per premiare i suoi sforzi. L'eventuale costo del programma è di 20 dollaroni americani.

TIP & TRICKS

Non avete gli screenshot delle mappe del vostro gioco preferito e vorreste inserirle?
Nessun problema. Ecco a voi, passo passo, le istruzioni per adeguare Qtracker alle vostre esigenze. Tanto per iniziare, controllate sul sito del produttore che non siano presenti nuovi screenshot. Se siete fortunati, basta scaricare il relativo file, installarlo e al prossimo lancio del programma vi appariranno. Qualora non trovaste questi file, non vi resta che armarvi di pazienza e fare da voi. Innanzitutto occorre che facciate uno screenshot per ogni mappa che volete aggiungere (ogni gioco ha il suo comando preferenziale, consultate le FAQ dello stesso per conoscerlo. Potete anche utilizzare il tasto STAMP della vostra tastiera, ma la procedura è notevolmente più lunga). Vi consiglio ovviamente di scegliere come "bersaglio" della fotografia un posto il più caratteristico possibile, uno insomma che quando lo vedete vi faccia venire subito in mente di quale mappa si tratti. Una volta fatte tutte le foto, inserite il CORRETTO nome della mappa, poi con un programma di fotoritocco come Paint Shop Pro o Photoshop, riducete l'immagine alle dimensioni di 160 x 120 e salvatela nella cartella Qtracker/mapshot/xxx (dove xxx è il gioco relativo agli screenshot da voi fatti). A questo punto dovete aprire, con un normalissimo editor di testi, il file xxx.txt (stesso discorso di prima... per gli screenshot di Quake3 aprite quake3.txt, per Unreal il file unreal.txt, ecc). Qui dovete inserire il nome CORRETTO della mappa, il nome che volete venga visualizzato e il riferimento al file della mappa (controllate comunque la lista che già avete per capire meglio).
Nel CD di questo mese trovate già il programma Qtracker con tutti gli screenshot di base per i giochi più famosi, più una lunga serie di screenshot fatti dal sottoscritto per i maggiori MOD di Quake 2. Buon divertimento.

DOWNLOAD

I file che vi servono sono qtracker22-full.zip e l'upgrade Qtracker23-Beta18.exe (attualmente l'ultima release), più tutti gli screenshot per i giochi che vi interessano.
Se volete giocare a Quake3, necessitate inoltre di un piccolo file che risolve alcuni bug per la versione 3.17 di Q3. Potete trovare tutto il resto sul CD di questo mese o nella sezione download (per eventuali aggiornamenti) della pagina del produttore.

Yuri (LeX) Vigo

ABBONATI A

.NetGamer

www.netgamer.it

LA VOSTRA UNICA FONTE PER GIOCARE SU INTERNET

SÌ!

Desidero sottoscrivere l'abbonamento annuale alla rivista NET GAMER. Riceverò 12 numeri al prezzo speciale di L.95.000 invece di L.118.800!

E in più ai primi 7 che si abboneranno in regalo il Pad 3D Viper!

Allegare in busta chiusa con la fotocopia del C.C. Postale N.99353005 intestato a SERVIZIO ABBONAMENTI PLAY PRESS PUBLISHING Lungotevere dei Mellini, 44 - 00193 ROMA

Per avere informazioni sulle vostre richieste di abbonamenti, potete mandare una mail a ordini@playpress.com

ARRETRATI

Per ricevere gli arretrati inviateci la richiesta riportata a fondo pagina specificando il numero che desiderate ricevere, le copie richieste del numero e la fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a PLAY PRESS PUBLISHING - Lungotevere dei Mellini, 44 - 00193 Roma. Per calcolare il versamento aggiungete al costo di copertina (L. 9.900) le spese di spedizione pari a L. 5.000 fino a 3 albi, L. 10.000 per sei, L. 15.000 per più di sei albi. Spedite tutto a PLAY PRESS PUBLISHING, Lungotevere dei Mellini, 44 - 00193 Roma

---

Nome.................... Cognome........................

Indirizzo.. N ....

Località .... Cap .... Prov.........

☐ ABBONAMENTI

Sì desidero abbonarmi a NET GAMER a partire dal numero **5**

e per 12 numeri

al prezzo speciale di L.95.000

☐ ARRETRATI

.Netgamer N.	Numero di copie	Prezzo
	Spese postali	
	Totale	

NOTIZIE AFFIDABILI DA TIPI DI CUI È MEGLIO NON FIDARSI

NET GAMER SUMMER SPECIAL

Scoprite con il nostro semplice test se la vostra ragazza vi mette le corna...

Se siete tra quei pochi fortunati e intrepidi netgamer che sono riusciti a trovarsi una ragazza, purtroppo il peggio deve ancora arrivare. Neanche vi immaginate cosa vi aspetta. Ora dovrete vedervela con problemi del tipo qual è il punto migliore per cliccare, trovare un nuovo lavoro per poter soddisfare i suoi bisogni, rinunciare alle serate con gli amici, ripeterle ogni giorno che è più bella di Alessia Marcuzzi e smettere di importunare le altre ragazze. Ma il vero problema è soprattutto uno: la gelosia. In fondo, se siete riusciti a trovare una ragazza che non assomigli a un essere mutante dalle fattezze di Maurisa Laurito, allora saprete già da soli che gli altri membri del sesso forte le gireranno intorno come le zanzare fanno con i vostri piedini in estate. Quindi la redazione di Net Gamer ha deciso di correre in vostro aiuto, compilando questo semplice e infallibile test. Rispondete onestamente e la verità sarà vostra.

SEX QUIZ: LA TUA RAGAZZA È FEDELE?

1. Quando siete al telefono, sentite strane frasi bisbigliate tipo "Sì, è stato bello anche per me..." oppure "No, non ha nessuna prova...".
Vero ☐ **Falso** ☐

2. Lei vi incoraggia a uscire con i vostri amici e questa cosa succede molto spesso durante il vostro rapporto.
Vero ☐ **Falso** ☐

3. Lei torna a casa tardi dal lavoro ogni martedì. Il problema è che lei non ha un lavoro da almeno tre anni.
Vero ☐ **Falso** ☐

4. La maggior parte dei suoi amici maschi sono marinai.
Vero ☐ **Falso** ☐

5. Quando le proponete di farlo in tre, lei dice: "Certo, puoi venire anche tu, nessun problema".
Vero ☐ **Falso** ☐

6. Fa la P.R. nell'industria dei videogiochi.
Vero ☐ **Falso** ☐

7. Quando fate l'amore, lei urla i nomi di tutti i vostri amici più cari.
Vero ☐ **Falso** ☐

8. Dopo aver fatto l'amore, lei comincia a fare un preciso paragone tra le vostre prestazioni e quelle del macellaio sotto casa vostra.
Vero ☐ **Falso** ☐

9. Trovate di continuo nuove mutande nella biancheria, e non sono le vostre.
Vero ☐ **Falso** ☐

10. Dovete prendere il numeretto se volete fare del sesso con lei.
Vero ☐ **Falso** ☐

11. Dopo aver fatto l'amore, le chiedete se le è piaciuto e lei vi risponde "Con chi, con te?".
Vero ☐ **Falso** ☐

12. Durante una serata tra amici a base di birra e filmetto porno notate che la protagonista principale impegnata in un amplesso con 4 uomini, pur indossando una mascherina sugli occhi, assomiglia tremendamente alla vostra ragazza.
Vero ☐ **Falso** ☐

PUNTEGGIO: Per ogni risposta Vero, aggiungete al vostro punteggio 10, per ogni risposta Falso aggiungete 0 punti al vostro score.

0: Per quanto ne sapete voi, la vostra ragazza vi è assolutamente fedele. O è così oppure lei è veramente brava a nascondervi la verità.

10-20: Dovreste avere seri dubbi sulla sua fedeltà. Vi consigliamo di assoldare un investigatore privato, possibilmente gay.

30-100: Provate a trovare un vostro amico con cui lei non sia andata a letto, potrebbe essere la trama di Mission Impossible 3.

110-130: Alba Parietti sarebbe molto invidiosa delle sue prestazioni...

Ci Piacerebbe Fraggare

Le ragazze della Tim

PERCHÉ LE DETESTIAMO:

Non sappiamo per quale strana congiunzione astrale, ma tutte le pubblicità delle varie compagnie di telefonini in Italia ci fanno davvero inca**are. Prima il treno sfigatissimo che si fermava in mezzo a un ponte e tutti cominciavano a cantare, adesso tre ragazze che usano una barca a vela per andare da Genova a Venezia per un matrimonio. Niente da dire, delle vere volpi. Roba che quando arrivano a Venezia, sempre se non sono state prima rapite da uno schiavista albanese, la coppia di sposi ha già fatto 9 figli e probabilmente si è anche trasferita a Genova... Insopportabili...

COME POTREMMO ELIMINARLE:

Ancora una volta, le nostre menti diaboliche hanno dato vita a un piano semplicemente infallibile. Mentre le tre giovani si fanno il bagno, il nostro Sturo travestito da squalo si avvicina minaccioso. A quel punto, arriva il prode Zaku che uccide lo squalo e fa la figura del grande eroe senza macchia e senza paura. Le tre ragazze, stupite anche dal fisico scultoreo del nostro Zaku, si innamoreranno immediatamente di lui. In questo modo la Tim non potrà più girare le sue squallide pubblicità e il nostro Zaku potrà vivere un mese di sesso sfrenato su una barca a vela. Ma non è finita. Sturo in realtà non è stato eliminato, così si reca sul set di Caccia a Ottobre Rosso, ruba il sottomarino nucleare spaccando la faccia a Sean Connery (non fa mai male...) e lancia le suppostine nucleari una sulla barca, le altre su tutta la Francia. Come si dice, due piccioni con una fava...

IL POTENZIOMETRO

Ecco la nostra classifica mensile a tema. Questo mese abbiamo stabilito quali sono i dieci giochi più francesi della storia. Ah, francesi è un'offesa naturalmente...

1- THE CITY OF THE LOST CHILDREN: Un'avventura grafica assolutamente raccapricciante che non ha alcun motivo di esistere, esattamente come i Francesi.

2- TEST DRIVE 6: Purtroppo non abbiamo potuto recensirlo perché non supporta il multiplayer. Se lo avessimo fatto il nostro voto (obiettivamente) sarebbe stato 0.

3- VERSAILLE: Ennesimo esempio di tipico gioco inutile alla francese. Niente tette, niente sangue, niente divertimento...

4- BROKEN SWORD: Qualsiasi gioco che è ambientato in Francia e non prevede la possibilità di distruggerla, deve essere eliminato...

5- THE GUARDIAN OF DARKNESS: Altro tipico esempio di avventura stupida alla francese. Questo gioco non è divertente, è brutto da vedere e soprattutto da giocare.

6- ALONE IN THE DARK 3: Una cosa i Francesi l'avevano fatta bene, e questa cosa si chiamava *Alone In The Dark*. Poi, siccome sono francesi, hanno rovinato tutto con il terzo episodio, orribile..

7- STUPID INVADERS: Il gioco non è ancora uscito, ma il suo titolo riassume fedelmente l'essere dei Francesi. A buon intenditor...

8- FADE TO BLACK: Un vero classico, uno dei primi titoli con grafica 3D. Non era malaccio, ma è pur sempre francese...

9- RAYMAN 2: Siccome siamo buoni, possiamo dire che *Rayman 2* è l'unica cosa buona dei Francesi insieme a Laetitia Casta.

10- EURO 2000: Non è francese, ma noi presi dalla rabbia abbiamo rigiocato la partita Francia - Italia e, incredibile, abbiamo perso contro l'Intelligenza Artificiale del titolo EA.

Se credete che la vostra ragazza vi tradisca, mandatecela in redazione. Ci occuperemo noi di lei...

X-tra FEEDBACK
x-tra@netgamer.it

Mentre voi leggerete queste pagine, sarete belli spaparanzati sotto il vostro ombrellone, mentre noi saremo qui chiusi in redazione facendo finta di lavorare, quando in realtà passeremo tutto il tempo a giocare a *Counterstrike* con la nostra bella LAN. Dura la vita... Vi ricordiamo il nostro concorso Summertime, vogliamo le vostre foto o cartoline più divertenti! Fatevi sentire, avete tempo fino al 10 settembre!

Ciao a tutti carissimi di NETGAMER, tralascio i complimenti perché sono troppo scontati, siete una rivista piacevole, divertente e soprattutto esauriente. La sezione di cui voglio parlarvi è la CLAN WAR. Io sono un fan appassionato di Rogue Spear e davvero vorrei che questo gioco che sta sempre più prendendo spazio nel multiplayer. Sono RSA_Duchsoul nonché il leader di una delle più belle e unite squadre multiplayer di questo gioco capolavoro. Quello che vi chiedo in ginocchio è quindi uno spazio nel clan war dedicato appunto ad esso. Se volete sapere qualcosa in più siamo a vostra disposizione.
Saluti !!
RSA_Duchsoul

Caro Duch, non c'è dubbio che Rogue Spear sia un gioco davvero stupendo, soprattutto in multiplayer. L'unico problema è che per giocarlo in maniera appena decente (o se non altro per non farsi ammazzare a colpi di flash bang) ci vogliono anche mesi di pratica, e questo purtroppo ha ridotto un po' la popolarità del gioco.
D'altra parte, possiamo promettere che aumenteremo il coverage a partire dall'uscita di Spec Ops.

Salve sono un ragazzo di 15 anni e ho una passione straordinerea per i mobil suit e in particolare per Gundam. Ho letto in rete che uscirà un mod o un livello in sp per Half-Life ispirato proprio al grande Gundam e vorrei sapere da voi quando uscirà e se è un mod o un livello in sp.
Ps. Non ho purtroppo delle foto da allegare ma pubblicatemi lo stesso da appassionato a appassionati.
Ciao da Alan PUNISHER Pipitone

Mmmh... Abbiamo cercato parecchio in giro, soprattutto su FilePlanet, ma di mod o mappe ispirati a Gundam proprio nulla. Ci sono invece parecchie skin e model ispirati ai vari robottoni, soprattutto per Q3. Se sei davvero un patito, possiamo segnalarti una total conversion per Shogo ambientata nell'universo di Macross (altro anime futuristico, anche meglio di Gundam secondo me...). La trovi su PlanetShogo.com.

Ciao bastardi (nel senso buono ovviamente!), mi presento subito: mi chiamo FoxGod (ammettetelo è la prima volta che parlate con un dio...) e sono un quaker incallito.
Vi seguo fin dai tempi di PC ULTRA, potete quindi immaginare il mio dispiacere quando non vi ho più trovati in edicola e con quale sommo gaudio (sommo gaudio? Alle volte mi faccio paura da solo!) vi abbia accolti sotto questa nuova veste. La rivista è BELLISSIMA: geniale l'idea di fare anteprime e recensioni sui mod, stupenda la rubrica Clan War (tra l'altro ho avuto persino l'onore di vedere il mio nome pubblicato: sono 7° nella classifica di Q3 al F4F), bello il cd... in una parola: UNICI!
Ma adesso basta con i complimenti e passiamo ai consigli: allargare la sezione delle news, recensire più mod, mettere nella sezione Clan War notizie sui vari clan italiani, con interviste (non ditemi che è difficile perché basta andare sul sito per avere l'indirizzo di posta elettronica e fissare un appuntamento su ICQ), storia del clan, ecc.
Dovreste dedicare più spazio alla posta e magari includere non uno ma ben due CD, il primo lo dedicate tutto al multiplayer (con mod, skin e mappe per i vari FPS. Soprattutto mod visto che oramai hanno raggiunto dimensioni pazzesche e che con il mio fedelissimo analogico impiego dalle 1 alle 2 settimane per scaricare un mod che poi si rivela una ciofeca), nell'altro mettete demo e i classici programmi shareware.
Se un giorno diventerete così giuro che smetterò di comprare quella rivista... come si chiama... The game... The Machine... boooooo, ho già scordato come si chiama... hehehe.
Adesso vi saluto, ho Quake 3 che mi aspetta, e mi raccomando: Continuate così (maniaci!!).
Ciao
=DS= FoxGod

P.s.
Io faccio parte del clan Digital Soldiers (http://dsq3.ngi.it sito in costruzione) e siamo alla ricerca di nuovi membri. Quindi se c'è un giovane quaker talentuoso all'ascolto, che si faccia avanti su icq # 66309536.
È un clan nato da poco (ma solo la sezione quake visto che è nato come clan di UT dove siamo fortissimi, basta vedere la classifica del F4F: 5 DS nei primi 20) ma se un giorno mettiamo isdn......

Abbiamo appena saputo che Sturo è l'amante segreto di Alba Parietti...

SUMMERTIME

Net Gamer è lieta di presentare l'unico concorso in grado di farvi rimorchiare sulle spiagge!

Siete ancora in tempo per partecipare al nostro unico, inimitabile, infaticabile, insostituibile concorso "Summertime". I vincitori verranno annunciati nel prossimo numero, che troverete in edicola alla fine di settembre. Quindi datevi da fare e mandateci le vostre foto o cartoline più divertenti. L'importante è solo che siano pubblicabili e che facciano ridere. Datevi da fare! Potreste vincere uno dei nostri fantastici e ricchi premi. Quindi adesso smettetela di giocare a Quake 3, Half-Life o quello che volete, uscite al sole (avete presente quella cosa giallastra?) e andate a rimorchiarvi qualche dolce fanciulla dichiarando che lavorate per Net Gamer. Cadranno letteralmente ai vostri piedi!

Allarga di qua, scrivi di più di là... Seee, e chi paga? Già da adesso Zaku c'ha la casa, la macchina e pure la donna ipotecate... Altre due pagine e il prossimo numero lo dovrà scrivere col riconoscimento vocale, visto che gli strozzini già minacciano di mettergli le dita nel frullatore.
Certo, se ci promettete di continuare a comprarla, potremmo alzare il prezzo della rivista di un buon 250%, così saremmo in grado di riscattare le mutande di Zaku e di aggiungere un CD... Vedremo!
Comunque complimenti all'ottimo Fuz, che ci ha tempestato con una decina di mega di gnoccolone (ben poche delle quali pubblicabili, purtroppo). Sei un amico! E no, no, non ci siamo stufati, arf arf...

Il personaggio della vostra infanzia è Rocco Siffredi.

Ma darete veramente un premio a chi indovinava chi era il personaggio della vostra infanzia? Comunque di certo io non sarò il primo ad averci provato con sto concorso. Rocco Siffredi è nominato in carne da macello a pagina 76. Non era tanto difficile da trovare e, se è giusto, non credo di essere il primo ad averlo trovato. Vi dico anche che io sono quello che vi aveva mandato una mail in cui chiedevo di pubblicare il mio indirizzo. Beh, una ragazza ha risposto al messaggio, sono un genio!! Vero? E poi ve volevo chiedere una cosa: ma esiste un picchiaduro in stile Tekken per PC? Vabbò, vi mando 3 foto che di sicuro sono meglio di Rocco Siffredi. (volendo una foto potrebbe anche partecipare al concorso).
Rispondetemi presto per dirmi qualche cosa sul "concorso".
-Simone-

Caro Simone, in realtà il concorso era vero, e il premio sarebbe stato una cassa di birra moldava d'annata (alcool 26%, sluurp). Dico "sarebbe stato", perché purtroppo la cassa è sparita in circostanze misteriose dal frigorifero redazionale.
Il regolamento prevede che in questi casi si attribuisca un premio di consolazione, che nel nostro caso è un bacio con la lingua da parte di Zaku. Se mai volessi ritirarlo, sai dove trovarci...
Per quanto riguarda la tua nuova conoscenza femminile, ti ricordo che, sempre secondo il nostro regolamento, a ciascun redattore spetta lo ius primae noctis. Comunque sì, sei davvero un genio...
Per Tekken 3, ti ricordo che vale ancora la vecchia regola per cui i picchiaduro sono dominio delle console. Di conseguenza, puoi provare a buttarti su Virtua Fighter 2, o provare a usare giochi della PlayStation sul PC con Bleem! E se proprio non ti va bene, comprati una PSX che di questi tempi te la tirano addosso...

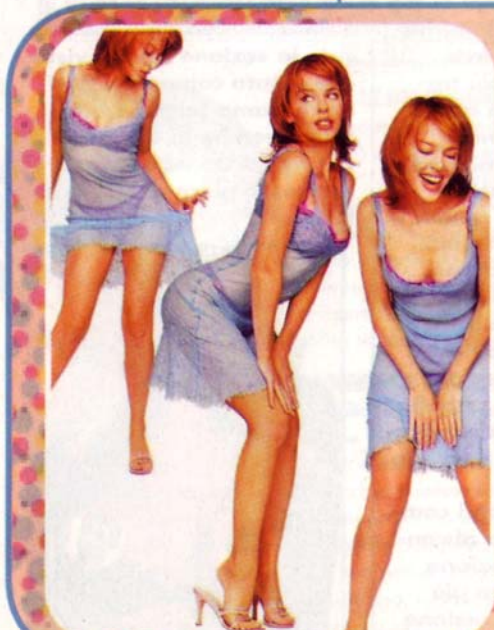
Cara rerdddaszone di nettgamerù
sooono li turbomazza ache motloi conoscereaanno sidsiococme sono il medratore del forufm di NGGI
vOlevo faare i complimenti prerche e ' n d bel gionrnale e palle vaarie
sol loo na cosaa: perhce zakuj non pubbileca la mai foto cche mi ha fatro al ita paoooorty?
lo str*o, s'e' bevuto un b e,l po sdella miam grapèaèsa ma mica las pubbkklca la foto! £r caazzzxi tuoui , mmi ms trot beven ebdo la imai grapspa alla fascica tua!! $£$"**

[[[[TREWAa]* Turboo mazza

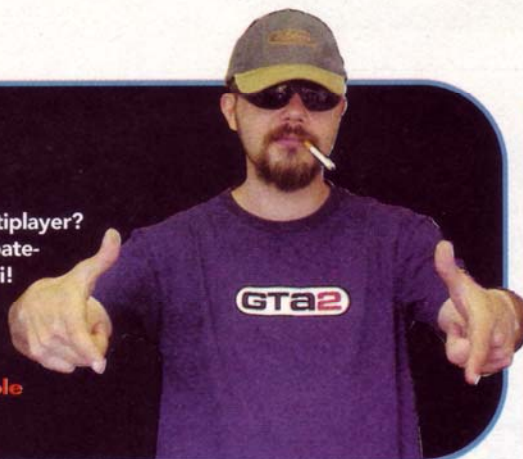
Ok, sei assunto.

Allora carissima (si fa per dire) [redazione, per caso? NdS] di .Netgamer siete sì dei miti ma anche dei distrattoni... Perché?
Guardate la classifica del F4F (io sono Boroming) come sigla del mio clan avete messo: [PK@54K] 54K???
Ma non sapete nemmeno copiare???
La sigla è [PK@56K] eheheh che errore...
Bhe dopo la ramanzina passiamo ai complimenti... Non importa se le pagine sono poche perché sono belle e piene di informazioni al contrario di altre riviste che non sto nemmeno a nominare.....
La qualità delle recensioni

GNOCCA DEL MESE

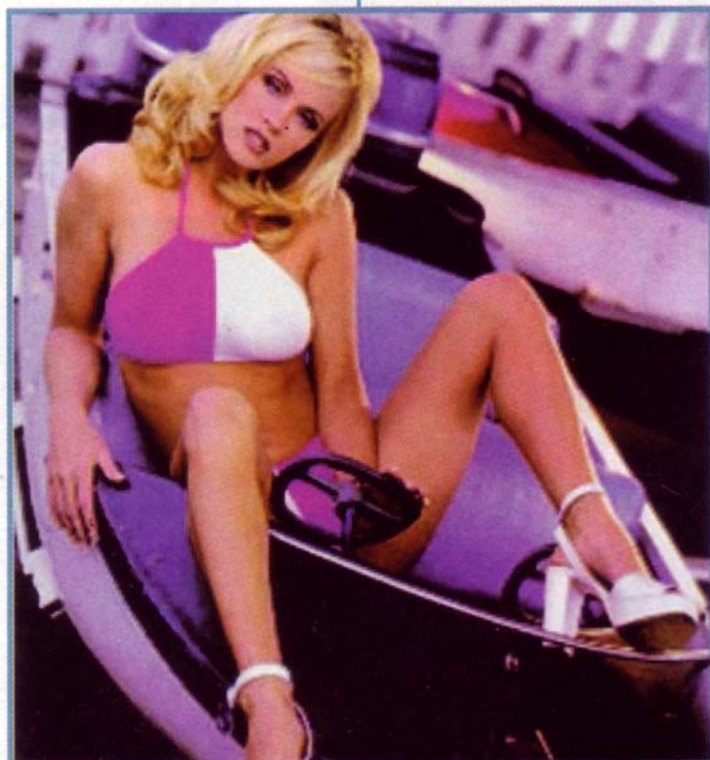
Questo mese il vincitore del nostro virtuoso concorso "La Gnocca Del Mese" è Acid, che con una mail davvero da professionista ci ha fatto rimanere davanti al monitor come imbecilli per circa 4 ore e 37 minuti. Ecco la foto che gli fa vincere il nostro simpatico Sidewinder. Acid contattaci in redazione e facci sapere il tuo indirizzo, non c'era nella mail che ci hai spedito. Anche per questo mese è tutto, ma continuate a mandarci foto se volete un bel Sidewinder sulla vostra scrivania...

L'INSULTO FINALE

Avete finito le vostre risorse di insulti per le nottate in multiplayer? Non sapete più cosa dire ai vostri avversari? Non preoccupatevi, il grafico di Net Gamer Stefano Caldari è qui per aiutarvi! Ogni mese vi proporrà uno dei suoi insulti che quotidianamente fa alla redazione di NG.

"Te do 'na pizza che per fatte rivedè in giro ci vuole una scheda grafica nuova..."

sono molto buone ma manca quel qualcosa che non vi so dire.... Giusto per smentire Adso che diceva "Per non parlare dell'aspetto dei clan. Dopo una fase (che in realtà stiamo ancora vivendo) di un proliferare di una miriade di clan che nascono e muoiono nel giro di poche settimane". Il mio clan è insieme ormai da un anno ma siccome siamo tutti (e sottilineo tutti) in analogico non siamo molto forti ma il nostro clan conta (oltre a me che come avete scritto sono 9° al F4F) giocatori di bravura eccelsa e se non fosse per la linea saremmo molto conosciuti... Qui ci sta bene un GRAZIE TELECOM.
Detto questo vi saluto e vi segnalo l'URL del mio clan (di cui sono co-webmaster) che è http://utenti.tripod.it/playerkillers e presto sarà anche http://www.gameonline.it/playerkillers.

Ciao ciao a presto
Boroming -PK@56K-

Ehm, Boroming, qui il problema non è che non sappiamo copiare: è che Zaku ha imparato a scrivere due settimane fa... Sii più comprensivo! E poi anche tu hai sbagliato, guarda! Ma io mica ti derido di fronte a milioni di lettori, no? Certo che no...
Nelle recensioni, poi, lo so io cosa manca: le gnocche, ma provvederemo presto...
Per quanto riguarda il tuo clan, complimenti per la longevità, ma magari se lo chiamavi PKonSuperlinealSDN una certa compagnia di telecomunicazioni, che non posso nominare (almeno credo), vi regalava a tutti un link digitale... Sono furbo, eh?

Spett. redazione di Net Gamer, mi chiamo Daniela e sono una gnocca sarda di 22 anni (eh, eh!!). Vado pazza per gli sparatutto in particolare il divino Quake 3 Arena e il bellissimo Unreal Tournament (ma sempre con Half Life nel cuore) perciò quando ho scoperto che doveva uscire una rivista dedicata a questo genere di giochi, sono impazzita dalla gioia, e vi dirò, ho pure faticato a trovarla. Perciò ci tenevo a farvi i miei complimenti per la bellissima rivista, finalmente una rivista dedicata in particolare agli sparatutto, era ora!!! Poi il cd-rom è molto bello, in particolare la parte dove pubblicate le mappe e i mods, belli davvero, spero che in futuro ne metterete sempre di più. Comunque ci tenevo a farvi sapere che tra i vostri lettori ci sono pure delle ragazze e allora pensate anche un po' a noi!!! Pubblicate qualche foto di qualche bel maschione!! No, scherzo, che schifo, non m'interessa assolutamente, ma non nego che provo un certo fastidio a vedere delle foto di tipe seminude (bitch!!) in mezzo ad immagini di Quake e compagnia bella. Spero nei prossimi cd di vedere qualche bella cosa per abbellire il desktop, dedicata a Quake e Unreal, qualche bello sfondo...... non sò... Non vedo l'ora che esca il nuovo numero!!! O.K, ora vi saluto. A proposito, vi lascio la mia e-mail sto cercando corrispondenti che come me amino alla follia Quake 3 Arena ed Unreal Tournament. Vi mando un grosso bacione!!!!! SMACK!!!!!!!!!!!! CIAO A PRESTO!!!!!!!!!!!
by DANY/KLESK

DA.MAX@TISCALINET.IT

n.b.= Ma chi c'è più gnocca di Lara Croft???
n.b.2= È vera la storia del concorso che vince chi spedisce le foto di gnocche più belle???

Carissima, stupenda, aggraziata e molto femminile Daniela, abbiamo deciso di farti felice: dal prossimo numero inseriremo le foto di tutti i redattori, rigorosamente in perizoma. A dicembre, poi, pubblicheremo il nostro classico calendario dedicato alle signore, con foto osé (sempre dei redattori) in tutte le pose possibili.
Se sei troppo ansiosa di vederci per aspettare, puoi passare a trovarci in redazione (arf! arf!). Se sei la bellissima donna che tutti ci immaginiamo, ti premieremo facendoti partecipare al viaggio aziendale alle Bahamas. Se per caso dovessimo scoprire che il tuo vero nome è Ugo Cuccureddu, ti fraggheremo senza pietà a colpi di cuffiette da pallanuoto.

Naturalmente è tutto falso. Sfido al massimo può essere l'amante di una pigna...

PRIMA PERSONA

Estate, sole, mare, gnocche sulla spiaggia in bikini molto espliciti, dolorosi schiaffi in faccia a ogni minimo tentativo di approccio alle suddette gnocche... ah, l'estate, la nostra stagione preferita. Ma mentre voi siete lì sotto al sole a spassarvela, ci sono persone che rimangono in città a lavorare duramente per voi e solo per voi. Stiamo infatti preparando un numero di settembre che vi farà venire voglia di mandarci in redazione sei casse di birra come minimo. Ma non siamo soli. Anche il buon Adso di NGI sta lavorando duramente per voi. Vediamo cosa gli bolle in mente...

Progamers: ProPosta

Dopo tanto discutere sui forum di NGI cominciamo a gettare le basi per qualcosa di veramente serio riguardo al netgaming nazionale.

by Adso da Melk

Questa è una delle prime volte che cercherò di essere, mio malgrado, semi-serio.

D'altronde non vedo come non esserlo pensando a chi sta ungendo di olio solare le pagine patinate di questa rivista... Il sentimento che mi spinge a parlare in questo modo, oltre a una sana invidia (a proposito, occhio che ti si brasa la palla fuoriuscita dal costume... hehehe...), è il pensiero che mi sta frullando per la cabeza (scusate ma in questo momento alla radio suonano Paola & Chiara: "vamos a bailaaaarrr"...) ossia la necessità di cominciare a dare almeno in Italia una nuova connotazione al netgaming.

Mi spiego meglio (sì vabbè... quella faccia non mi piace molto...). Finora NGI ha promosso il netgaming in ogni sua forma:

- chi gioca una sera alla settimana tanto per farsi una partita
- chi gioca tutti i giorni... scazzato... al posto di guardare la tele...
- chi ha un approccio serio
- chi ha un approccio a livello "professionistico" al gaming online

Un sostegno però quasi sempre "leggero", ovvero dando alle diverse categorie spazi propri per potersi esprimere al meglio e per potersi in qualche modo "autogestire" (curre curre guagliòòòòò...).

Non c'è mai stato un serio impegno a creare qualcosa di forte, di chiaro, di inattaccabile.

Un preciso insieme di regole per promuovere da una parte il progaming, e dall'altra per invogliare i "niubbi" a impegnarsi per poter crescere, sfidarsi e cominciare a varcare le soglie del netgaming europeo.

Creare inoltre una sorta di "classe" di netgamer di un certo livello a cui ispirarsi... creare una classifica di giocatori seriosa e alla quale fare riferimento (avete presente la classifica ATP del tennis??).

Insomma... far diventare finalmente il netgaming una cosa seria... fare in modo che certe regole siano più non-scritte ma chiare, leggibili e sacrosante...

[serious mode off]

hehehhee... spaventati??? Solo un momento che ravvivo il narghilè... ahhhhhhhh... Certo che l'eucaliptolo è un gran toccasana (ehssì... ho la bronchite ad agosto... un calvario... non ne parliamo...).

Comunque cari netgamers, volevo solo prepararvi a una serie di sorprese che spero troverete al vostro ritorno dalle vacanze (quanti kili avete messo su??? Ahhh mi sento in compagnia...)...

...e più che una pulce nell'orecchio spero di averci infilato un triceratopo.

Ci si becca on line...

NEL PROSSIMO NUMERO

GIANTS

Streghe mezze nude, alieni ultratecnologici e un gigante molto cazzuto. Tutto questo e molto altro ancora è *Giants*, il nuovo strategico-sparatutto della Interplay che promette davvero faville. Nel prossimo numero troverete uno speciale in esclusiva su questo attesissimo titolo.

ICEWIND DALE

A causa di un pericoloso ritardo intertemporale del mondo intergalattico ultrasonico, non abbiamo fatto in tempo a inserire la recensione del nuovo GDR *Icewind Dale* su questo numero. Ma non vi preoccupate, l'appuntamento è rimandato solo di un mese!

SPECIALE MAMME DEL MILLENNIO

Ok, lo ammettiamo, l'articolo Speciale Nonne Del Millennio era solo il frutto della nostra fantasia perversa e pornografica. Però questa volta abbiamo deciso di fare le cose sul serio. Nel prossimo numero troverete uno speciale sulle Mamme più sexy del 2000. Slurp!

Questa volta ve lo giuriamo. Lo Speciale Mamme del Millennio esiste davvero!

TUTTE LE MANIE HANNO TROVATO UNA PATRIA!

GAME REPUBLIC 11
DAL 28 LUGLIO IN EDICOLA